INTERVIU cu un hacker român (p.54)



MY COMPUTER

nr. 1 / ianuarie 2004 (anul II)

IANUARIE 2004 NR. 1 - ANUL II 69.000 LEI

De-a v-aţi ascunselea prin GPS:

Geo-caching



Istoria hackingului
(partea a patra)



PRIMUL LAPTOP CU DISPLAY 3D

ÎN PLUS:

Sony Ericsson P900 vs. SPV E 200
Consolele PHANTOM
Cum funcţionează un FIREWALL
Antivirusul e-Scan
My GAMES: Max Payne II
My TIPS & My Recycle Bin



Instant Mess...aging

Blogs: jurnale digitale

Efecte 3DSMax în filme

Open Source - încotro?

TESTE

Noile hard discuri SCSI
Nvidia vs. Radeon
Placă Intel de buget redus
Hard discuri HITACHI

My COMPUTER

Citeşte ştirile zilnice pe www.myc.ro

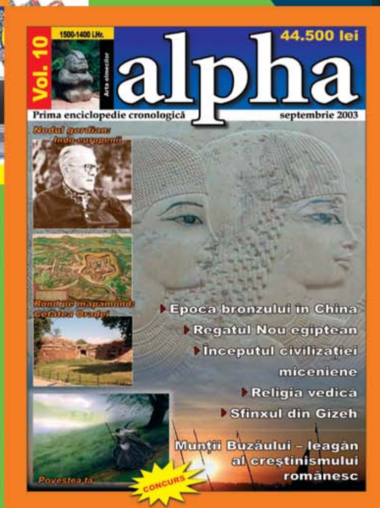


MEDIA CONTACT

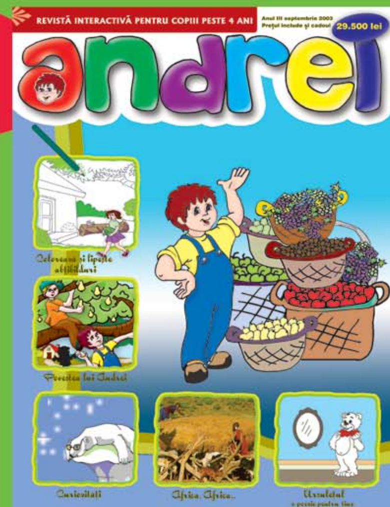














MEDIA CONTACT
www.mediacontact.ro

FULL VERSION
Real Science 2.1

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL



noiembrie 2003 nr. 22/III

Preț: 54.500 lei

1 CD-ROM Gratuit

60 DEMO, TRIAL SHAREWARE

SOFTUL LUNII

VINCENT VAN GOGH

ENCICLOPEDII MULTIMEDIA

ENCARTA 2003
EXPLORAPEDIA
FACES
AUTOROUTE 2002
OCEANS

SOFT EDUCATIV
CALC BOARD 1.1
PROCESE STOCHASTICE
SPACE NAVIGATOR
SYMBOL'S ENCYCLOPEDIA

MULTIMEDIA
BS PLAYER 0.86
ACE MEGA CODECS PACK
QUARKXPRESS 6
RADLIGHT 3.3 SE

UTILITARE
ANTIVIR PERSONAL
BITDEFENDER 7.0
NORTON ANTIVIRUS
PC-CILLIN 2003

JOCURI
BRICK SHOOTER
MAGIC REVERSI
TETRIX MANIA
WARKANOID

CONCURS CONCURS CONCURS CON

Nu te supăra frate
Norton Antivirus
Furnicuța



PAG. 20

CUPRINS



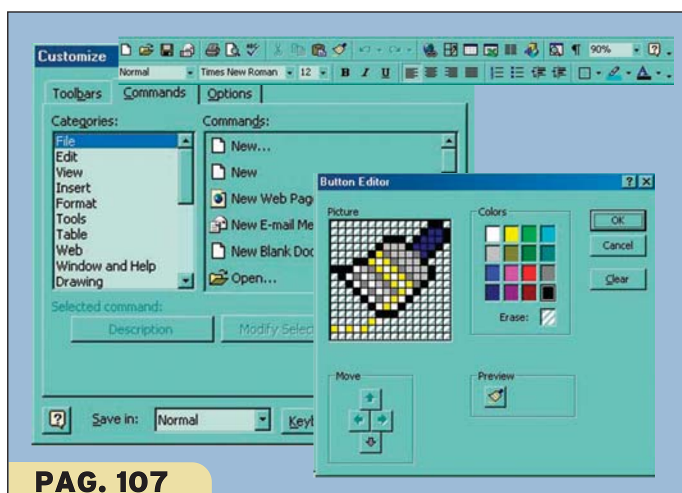
My Recycle Bin pag. 110-111



PAG. 112



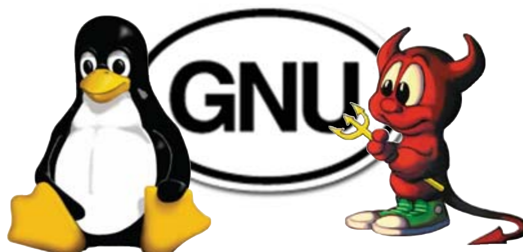
PAG. 94



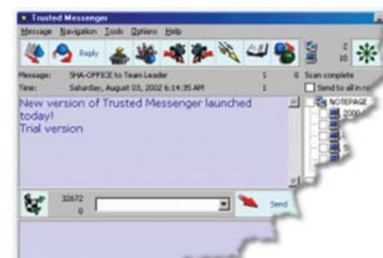
PAG. 107



eScan 2003



Open Source - Încotro?

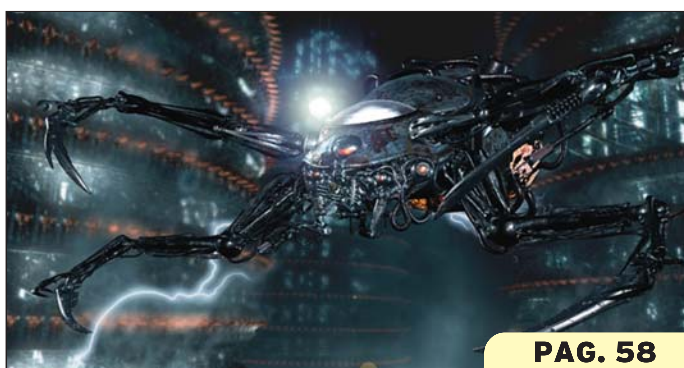


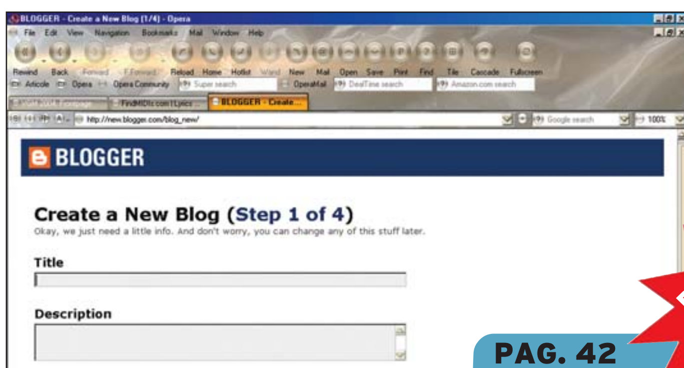
Instant Mess...aging

PAGINA 27 PAGINA 30 PAGINA 34

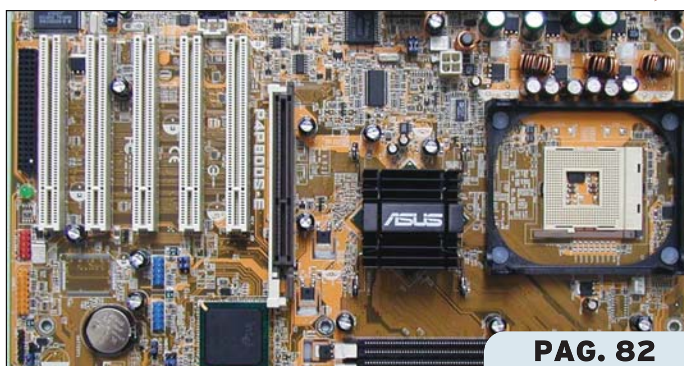


PAG. 24


PAG. 58



PAG. 42



PAG. 82

My Prezentăm

My Report

My Test



Mircea Buzlea

@naliza sITuaţiei

Linux mobil: modă sau trend

Telefoanele japonezilor vor suna în Linux

Voi deschide acest editorial de început de an cu muuulte mulţumiri către voi, cititorii MyC, care ne-aţi copleşit cu mesaje călduroase, în pofida anotimpului "în curs". Fie ca Anul Nou să vă aducă şi vouă tot ce vă doriţi, fericire, sănătate şi putere de muncă vouă şi calculatoarelor voastre :-)

Mda, păi fericirea calculatoarelor voastre depinde de upgrade-uri, care - la rândul lor - depind de puterea voastră de muncă... Asta, ca să nu vă întrebaţi ce m-a apucat să le urez calculatoarelor voastre, "fericire"...

Sunt convins că de Sărbători aţi încins firele şi antenele telefoanelor de toate soiurile. Între timp, iată ce se întâmpla pe cealaltă parte a Globului: compania niponă NTT DoCoMo (liderul telecomunicaţiilor mobile din Japonia) s-a hotărât să reducă o bună parte din costurile unor smartphone-uri ce vor fi lansate în Japonia în cursul anului 2004, prin proiectarea acestora pe platformă Linux. "Linux e un sistem de operare deschis, nu implică prin urmare costuri de licenţă, iar asta îl face o bună alegere" - observa Karen Lurker, reprezentanta operatorului nipon DoCoMo, într-un interviu Reuters.

Chiar dacă Linux nu va fi utilizat în exclusivitate de către furnizorii de telefoane ai grupului nipon, ci va reprezenta deocamdată "o diversificare a ofertei", asistăm la un pas important pentru acceptarea acestui sistem de operare de către producătorii de dispozitive wireless.

Interesul pentru Linux manifestat de producătorii de telefoane mobile a început cu doar un an în urmă, în ianuarie 2003, când Nokia a răspuns numeroaselor cereri din partea programatorilor şi utilizatorilor de Linux, prin lansarea unui mediu de programare destinat dezvoltării aplicaţiilor pentru telefoane mobile sub Linux.



La scurt timp, în februarie, al doilea producător la nivel mondial - Motorola - riposta în forţă, dezvăluind planuri ambiţioase de a proiecta majoritatea viitoarelor sale telefoane mobile pe platformă Linux. Rezultatul s-a concretizat în august, prin lansarea modelului A760. Cu toate acestea, la sfârşitul anului, producătorul american oferea pe piaţă, cu succes deplin, modelul MPx200, pe platformă... Windows Mobile 2003!

În acest moment, primul loc revine sistemului Symbian, dezvoltat de un consorţiu londonez aparţinând companiei britanice Psion. Să nu uităm că anterior, DoCoMo îşi anunţase intenţia de a lansa telefoane mobile cu sistem de operare Symbian...

O modă? Mai degrabă, un trend... Cu urcuşuri şi coborâşuri, analiştii de la IDC estimează că până în 2006, Linux va câştiga o cotă de 4,2 procente din piaţa sistemelor de operare pentru smartphone-uri.

Putem spune că e o tendinţă normală, după succesele reputate pe piaţa PC-urilor. Chiar în România, marile reţele de magazine oferă deja sisteme PC cu Linux preinstalat. Iar interesul pentru Linux continuă să crească, după cum am constatat şi din mailurile voastre către redacţie. Astfel încât vă dau o veste bună: numărul viitor al revistei MyC vă aduce un CD special cu Linux Lycoris. Iar pentru orice întrebări, comentarii şi chiar sugestii, vă stau oricând la dispoziţie...

mircea@myc.ro

Talonul de concurs - în pagina 92

My Câştigă!

... în fiecare lună, un cont expoweb.ro

pentru 1 an de zile, în valoare de peste 2.500.000 lei*!!! (talonul de concurs şi detalii în pagina 92)

•WWP WAP & WEB PROFESSIONAL



CÂŞTIGĂTORII din MyC nr.2 şi 3 sunt: VATRICI LUCIAN din Tulcea şi OLTEAN DRAGOŞ din Bucureşti

WAP & WEB Professional vă oferă „PROGRAME LA CUTIE" – mai multe informaţii pe www.wwp.ro



Personal, Pontaj, Salarii (Autosal)
Autosal este un sistem informatic pentru calculul şi înregistrarea datelor de personal, pontaj şi salarizare, de arhivare a tuturor documentelor emise şi export către programele editate de Ministerul Finanţelor pentru CAS, Şomaj. Utilizarea acestui sistem informatic oferă avantajul folosirii unui instrument sigur, exact şi probat de o utilizare de peste 6 ani în firme cu mai mult de 500 de salariaţi, şi pentru introducerea şi prelucrarea datelor.



Contabilitate (ContaCola)
ContaCola este un sistem informatic care asigură introducerea datelor din documente financiar-contabile într-un ritm rapid, printr-un sistem original de interfeţe cu utilizatorul. Scopul programului este să uşureze munca de evidenţă contabilă dintr-o firmă. Este simplu de utilizat şi asigură viteză de lucru, corectitudinea datelor şi obţinerea tuturor situaţiilor contabile necesare.



Gestiune (Mag7)
MAG 7 este un sistem informatic de gestiune „Intrări - Ieşiri" destinat birourilor de vânzări, distribuţie, şi firmelor de reprezentanţă. Prezintă o imagine clară a stocurilor şi a vânzărilor dintr-un depozit.



Vânzări (Mercur)
Este un program folosit de firmele de distribuţie pentru gestiunea vânzărilor prin agenţi din depozitele de distribuţie de pe teren, pe bază de facturi şi AIM-uri. Planifică şi urmăreşte scadenţele şi încasările aferente lor, pentru fiecare creanţă în parte. Gestionează situaţiile de bază pentru urmărirea şi raportarea vânzărilor şi încasărilor către firma mamă.

Cutiile programelor conţin: Manual de utilizare, CD de instalare, licenţa de funcţionare

CÂŞTIGĂTORII din MyC nr.2 şi nr.3 sunt: RADU IONUŢ (Piatra Neamţ), şi GHIMPĂU CODREANU-CONSTANTIN (Bucureşti), care primesc astfel câte un abonament pe 3 luni la revista My COMPUTER. Vrei să fii şi tu câştigător?

Răspunde la întrebări şi expediază talonul pe adresa redacţiei pentru a câştiga, în fiecare lună, UN ABONAMENT pe 3 luni la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

My COMPUTER CHESTIONAR

1. Cum consideraţi acest număr al revistei MyC?
F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Care articol(e) v-au plăcut cel mai mult?
______

3. Care articol(e) v-au displăcut cel mai mult?
______

4. Ce teme aţi prefera să citiţi mai des în MyC?
______

5. Ce aţi dori să conţină CD-ul gratuit?
______

6. De unde aţi cumpărat MyC?
______

7. Se găseşte MyC la chioşcul dvs. preferat?
Da, întotdeauna ☐
Da, dar sunt puţine exemplare ☐
Nu ☐

8. Softul dvs. preferat
______

9. Ce rubrică aţi mai dori să conţină MyC?
______

10. Cât sunteţi dispus(ă) să plătiţi pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?
2-300.000 lei ☐
3-500.000 lei ☐
Peste 500.000 lei ☐

11. Cum aţi aflat despre revista MyC?
Radio, TV ☐
Ziare, Reviste ☐
Chioşcuri de presă ☐
Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul meu are următoarea configuraţie:
______

13. În următoarele 6-12 luni doresc să îmi îmbunătăţesc sistemul sau să-mi cumpăr unul nou:
Da ☐ Nu ☐

14. Aveţi legătură la Internet:
cablu ☐ dial-up ☐ antenă radio ☐
WAP ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum vi se par ştirile zilnice de pe www.myc.ro:
utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐
Alte observaţii despre situl www.myc.ro:
______

16. În domeniul IT, pasiunile mele sunt:
______

17. Propuneri pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):
______

Nume/Prenumele: ______
Adresa: Localitatea ______ Jud.______ Str.______ Nr.______
Bl.___Ap.___Cod poştal:______Telefon/Mobil: ______Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail ______ Nr. membrilor familiei: ______Venit/lună______
Studii______ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ______

* MyCOMPUTER PC Games CD PC alpha ANDREI

DIRECTOR
Gabriela Puchianu

BRAND MANAGER REDACTOR-ŞEF
Mircea Buzlea
mircea@myc.ro

SECRETAR GENERAL DE REDACŢIE
Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

REDACTOR HARDWARE
Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

REDACTOR INTERNET
Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

REDACTOR GRAFICĂ
Remus Zoica
remus@myc.ro

REDACTOR CD-ROM
Tamás Király
webmaster@myc.ro

DTP
Cristian Mada
Dorin Borşa

COLABORATORI
Monica Kosta
Teodora Gavriluţ
Bogdan Burghelea
Călin Ioan Acu
Mircea Băduţ

MARKETING MANAGER
POST DISPONIBIL

DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
0788-343.942

DEPARTAMENT JURIDIC
Cosmin Tăutan

MEDIA CONTACT srl

PREŞEDINTE
Dorel Puchianu
puchianu@mediacontact.ro

Oradea, Str. Slatinei, nr. 6, cod 410291, jud. Bihor
tel. 0259 - 441.523; 0259 - 441.526; 0259 - 260.459 (fax)
CP 54 OP 7
Oradea, cod 410291
contact@myc.ro

Serviciul de abonamente:
Irina Ungur
telefon: 0259 - 441.523; 441.526
abonament@mediacontact.ro

PRODUCŢIE
Dorin Onica

PRODUCŢIE CD-ROM
MC&CD Bucureşti

PREPRESS
Complar srl

DISTRIBUŢIE
MEDIA CONTACT SRL
ENGE SRL Bucureşti

www.MyC.ro

ISSN: 1583-9133

MEDIA Contact SRL editează următoarele publicaţii:
CD Forum, PC Games 4Fun, Andrei, Alpha, PC Erotica, Club Gama, Computer Graphics & Publishing (P)

My COMPUTER ABONAMENT

Numele / prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ____________________ str. ____________________ nr. _____

Tel:. ________________ e-mail: ____________________ Data: ____________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei **My COMPUTER**:
Str. Slatinei, nr. 6, cod 410291, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ________________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

❑ 3 luni - 149.000 lei ❑ 6 luni - 289.000 lei ❑ 12 luni - 589.000 lei

Preţul abonamentului, în sumă de ________________, l-am achitat cu mandat nr.________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonament@mediacontact.ro*

www.PCGAMES.ro

ianuarie 2004 Nr. 41/ anul V

99.500 lei

PC Games

Special Tolkien

18 pagini despre The Lord of the Rings: cartea, filmele, jocurile... Am uitat ceva?

Call of Duty

Veteranii lui Medal of Honor ne catapultează din nou în atmosfera încinsă a celui de-al doilea Război Mondial!

XIII

Benzi desenate, arme curioase, ambient pentru copii... sau e ceva mai mult? E mult mai mult!

Prince of Persia: The Sands of Time

Ubi Soft aduce atmosfera celor O mie şi una de nopţi pe PC-urile noastre. Aflaţi din testul nostru ce conţine clepsidra unuia dintre candidaţii la titlul de Joc al Anului!

2 CD-uri!

Poster dublu!

AVANPREMIERE: ALIAS, PIRATES OF THE BURNING SEA

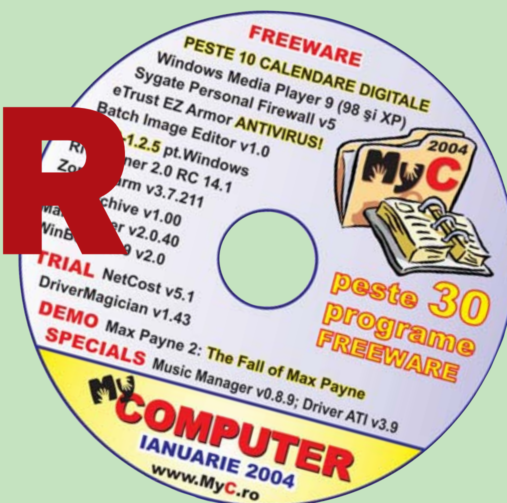
TEST: SILENT STORM, UFO: AFTERMATH, BROKEN SWORD 3

GAME TOOLS: WARCRAFT III WORLD EDITOR

HARDWARE: PLĂCI GRAFICE PENTRU CLASA MEDIE, PLĂCI GRAFICE HIGH-END | REPORTAJ: PC PARTY LA CLUJ-NAPOCA
AVANPREMIERĂ: UNREAL TOURNAMENT 2004 | TEST: WORMS 3D, ONCE UPON A KNIGHT, ETHERLORDS 2, ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN, NOLF 2: CONTRACT J.A.C.K., JUDGE DREDD VS. JUDGE DEAD, TERMINATOR: WAR OF THE MACHINES, ECHELON: WIND WARRIOR, SILENT HILL 3, NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, NBA 2004, FIFA 2004, V-RALLY 3



COVER DISC



Demo

Max Payne 2: The Fall of Max Payne - Demo
Windows 98/ME/2000/XP

Continuarea celebrului joc Max Payne 1, Max Payne 2 este o poveste violentă "Film noir love story", aşa cum a fost prezentat de producătorii jocului. Abilitatea lui Max de a încetini timpul a fost modificată în bine, fii gata pentru Bullet Time 2.0! Grafică şi sunet îmbunătăţite, arme noi şi inamici mai inteligenţi. Cerinţe: 1Ghz PIII/Athlon sau 1.2Ghz Celeron/Duron, placă video 32MB AGP, 256MB RAM, 1.5 GB spaţiu pe hard disc.



Freeware

GIMP v1.2.5
Windows 98/Me/2000/XP

GIMP este cunoscut mai mult în lumea Linux ca fiind echivalentul gratuit al Photoshop-ului. Aici aveţi versiunea pentru Windows a programului. Necesită GTK+ pentru rulare.



NetCost v5.1
Windows 9x/ME/2K/XP
NetCost este un program all-in-one pentru un Dial-Up cu adevărat performant, cu care să te poţi conecta, şi monitoriza traficul conexiunii ştiind cu exactitate cât ai de plătit pentru statul pe net. Lider pe piaţa românească a programelor de acest gen.

Shell Picture 1.61
Windows 98/ME/NT/2K/XP
Un excelent utilitar de previzualizare a imaginilor. După instalare, tot ce ai de făcut este să dai un right-click pe orice imagine din Explorer ca să obţii un thumbnail al acesteia în meniul contextual al Windows-ului.

W.bloggar v3.02
Windows 98/Me/NT/2000/XP
Acest simplu client XML-RPC îţi dă posibilitatea să editezi, să postezi, să publici sau să ştergi textul unui blog găzduit de Blogger, b2, MovableType, Nucleus, BigBlogTool sau pe orice sistem care suportă Blogger API. Are o interfaţă asemănătoare cu MS Office, şi poţi să previzualizezi documentul înainte de a-l publica.

eTrust EZ Armor
Windows 98/ME/NT/2000/XP
Antivirus şi firewall gratuit (timp de un an) de la compania Computer Associates. Oferă actualizări gratuite aprope zilnic. eTrust îţi permite să alegi între trei niveluri de protecţie pentru calculatorul tău - low, medium sau high - să faci calculatorul tău invizibil pentru hackeri, să opreşti monitorizarea activităţii calculatorului tău de către anumite situri sau să blochezi pop-up-urile.

Sygate Personal Firewall v5
Windows 98/ME/NT/2000/XP
Firewall care protejează calculatorul tău împotriva "troienilor",

Freeware
3six5 Desktop Image Calendar v3.10
BAARK v3.01
Batch Image Editor v1.0
BigDates Wallpaper Calendar v3.0
Birthday Reminder v5.0
Calenz v1.3
DLL Archive v1.00
DreamBirthday v2.0
EasyDailyNote v2.80
eTrust EZ Armor
Friends & Families v1.0
GIMP v1.2.5
GTK+ 1.3.0
iDaily Diary 104
JimboReminder v1.2
Kyron Reminder v3.0
MailWasher v2.0.40
MyIE 2
PADD v2.1
Reminder Buddy v1.0.0.13
Riva Tuner 2.0 RC 14.1
SimpleCalendar v1.0.2
Sygate Personal Firewall v5
TimeCalendar LE v1.6.7
VirtuaReminder v1.060
W.Bloggar v3.02
Winamp3
WinBench 99 v2.0
Windows Media Player 9 XP
Windows Media Player 9 98/ME/2K
Zone Alarm v3.7.21

Trial
AquaMark3
BPS Spyware Remover v7.2.0
CloneDVD v1.25.1
CodeCharge Studio v2.2
Diskeeper 8.0
DriverMagician v1.43
Kerio Personal Firewall v4.0
NetCost v5.1
Outpost Personal Firewall Pro v2.0
ShellPicture v1.61
Super Utilities v1.80

Special
Alien v8.40
Ampache v3.0
Driver ATI v3.9 9x
Driver ATI v3.9 XP
Driver Nvidia v53.03
Music Manager v0.8.9
Pure FTP Server v1.0.17
Skin-uri MyIE 2.0

Demo
Max Payne 2 - The Fall of Max Payne



Trial

Kerio Personal Firewall v4.0
Windows 98/Me/NT/2000/XP/Server 2003

Firewall care poate fi configurat destul de uşor datorită faptului că permite sau refuză accesul la aplicaţii. Monitorizează traficul, blocheaza pop-up-uri sau scripturi. Producătorul recomandă înlăturarea oricărui alt firewall care este instalat în calculator înainte de a porni setup-ul Kerio.



Special

Pure FTP Server v1.0.17
Linux

Un server FTP bazat pe Troll-FTPd. Nu are nici o vulnerabilitate cunoscută, este uşor de instalat şi a fost conceput special pentru kernel-urile moderne. Include suport PAM, IPv6, domenii virtuale, suportă comenzi de tip "ls", output XML şi multe altele.

spyware-ului, viruşilor şi a altor ameninţări de acest fel. Destul de uşor de configurat, monitorizează traficul şi nu permite realizarea unor aplicaţii cărora le-ai respins accesul.

Winamp 3
Windows 98/ME/2K/NT/XP
Fiind cel mai cunoscut player MP3 din lume, Winamp suportă streaming web, skinuri, pluginuri vizuale şi auditive şi o multime de formate audio şi video.

WinBench 99 v2.0
Windows 98/ME/2000/XP
WinBench 99 este un program specializat atât în testarea hard disc-urilor cât şi a capacităţilor Direct 3D a plăcilor grafice.

Ampache
Linux
Este un manager MP3 care suportă tag-uri ID3. Poate fi implementat în Apache şi PHP, îţi permite să editezi, vizualizezi şi să redai MP3-uri prin HTTP şi dispune de suport pentru playlist-uri.

Alien v8.40
Linux
Alien poate să realizeze o conversie între fişiere de tip RPM, DEB, Stampede SLP şi TGZ-uri Slackware. Dacă vrei să foloseşti un pachet dintr-o altă distribuţie şi vrei o instalare facilă, Alien îţi oferă un ajutor nepreţuit.

Outpost Personal Firewall Pro v2.0
Windows 98/ME/NT4/2000/XP
Firewall care detectează şi blochează posibile atacuri asupra sistemului tău, îţi pune PC-ul în "stealth mode", iar acesta va deveni "invizibil" pentru hackeri. Verifică dacă în e-mail-ul tău nu a "poposit" vreun virus, iar în cazul în care este detectat un asemenea intrus, acesta este trecut în carantină.

Gigabyte se va concentra mai mult pe plăcile grafice cu integrat NVIDIA

Gigabyte Technology a comunicat partenerilor din Rusia că va descreşte gradat producţia plăcilor grafice cu procesoare ATI. De acum, compania se va concentra mai mult pe soluţii bazate pe NVIDIA. Gigabyte a fost printre primele firme care a început colaborarea cu ATI la începutul lui 2002, după ce a întrerupt-o pe cea cu NVIDIA, pe vremea când producea plăci grafice cu cipuri GeForce3. Se pare că firma şi-a redirecţionat din nou producţia de plăci grafice, concentrându-se mai mult pe integrarea de cipuri NVIDIA produse în Santa Clara, California. Compania Gigabyte nu a precizat că va stopa complet producţia de plăci grafice cu cipuri ATI, ci a indicat faptul că plănuieşte să fabrice şi plăci video care integrează cipuri NVIDIA. Aceasta ar însemna că producţia companiei cu soluţii ATI va scădea considerabil, sub 50 de procente. Menţionăm că piaţa din Rusia este dominată de plăcile Nvidia, şi de aceea este logic ca Gigabyte să promoveze brandurile mai cunoscute sau mai bine apreciate de piaţă! Surse apropiate de Gigabyte Europa au spus că aceasta nu va risca să piardă colaborarea cu ATI. În prezent, plăcile grafice cu cip ATI sunt produse şi de firmele ASUS şi ECS. MSI produce plăci grafice cu cip ATI pentru partenerii ei (Medion de exemplu). De asemenea, compania ATI are şi propriul brand, RADEON. ■

Pentium 4 SSE3 "Prescott" Extreme Edition nu va fi scos încă pe piaţă

Procesorul Intel Pentium 4 Extreme Edition la 3,40GHz nu va integra funcţia SSE3 şi nu va fi produs în procesul de fabricaţie de 90nm. De asemenea, nu va integra nivelul 3 de cache, ci va fi reprezentat de binecunoscutul procesor Northwood cu o frecvenţă mărită. Microprocesoarele Pentium 4 Extreme Edition numite "Pentium EE" au nucleu de 0,13 microni şi sunt proiectate pentru serverele cu mai multe procesoare. Iniţial, ele au fost anunţate în ultimul trimestru din 2004.



În loc ca Intel să producă cipuri în procesul de fabricaţie de 90nm, compania va mări performanţa familiei de procesoare MP cu trei noi procesoare. La începutul primului trimestru al acestui an Intel va lansa pe piaţă procesorul Xeon MP cu 4MB cache L3 tactat la 3 GHz. Procesorul va costa 3.692 de USD. Din moment ce procesorul Intel Pentium 4 Extreme Edition are nivelul 3 al memoriei tampon foarte mare, Intel va fi nevoit să dezvolte o altă cale de-a îmbunătăţi performanţa procesoarelor high-end pentru birou. De altfel, Intel ar putea să îmbunătăţească performanţa procesoarelor prin pomparea FSB-ului. După cum a declarat, canalul dual va suporta memoria DDR II la 533 de MHz, iar compania va avea oportunitatea de a mări viteza FSB-ului de la 800 de MHz la 1.066 pentru procesoarele Pentium 4 Northwood şi Prescott. Ca să fim mai precişi, Intel cu greu va face ceva în noul câmp Extreme Edition în acest an şi va fi nevoit să "supratacteze" Procesorul Pentium 4 SSE3 Prescott pentru soclul LGA775, pentru a putea concura cu Athlon-ul 64 FX.

Pe de altă parte, competitorul AMD64 este suficient de rapid ca să facă faţă procesoarelor Intel, din cauză că acestea sunt produse încă în procesul de fabricaţie de 0,13 microni, iar procesoarele Prescott au din nou probleme cu temperatura imensă la care ajung, care este principala problemă în sporirea frecvenţei. ■

MSI va vinde începând cu această lună sisteme mini-barebone cu procesoare AMD

Micro-Star International (MSI) va începe din această lună să vândă Mega 180, un sistem mini-barebone care suportă procesorul AMD Athlon XP. Mega 180 este asemănător cu o combină muzicală, care are integrat o placă de sunet stereo, un player MP3 şi unul DVD/VCD. În plus, Mega 180 va integra placa de bază cu chipset nForce 2, un panou LCM şi un tuner radio. Ca şi accesorii, MSI oferă: telecomandă, difuzoare, mouse şi tastatură wireless şi antenă AM/FM. MSI a lansat la începutul anului trecut primul Mega PC în format mini-barebone. MSI nu a vândut pe piaţă modelul Mega 651, care suportă Pentium 4, ci a distribuit aceste sisteme barebone lui Synnex Technology care a vândut acest produs sub brandul MSI. Compania plănuieşte să lanseze al treilea sistem Mega PC mini-barebone, în al doilea trimestru al acestui an. Modelul va suporta procesorul AMD Athlon 64. MSI va vinde modelul Mega 180 începând din această lună, iar preţul carcasei şi al plăcii de bază este de aproximativ 382 USD. ■



Mega 180

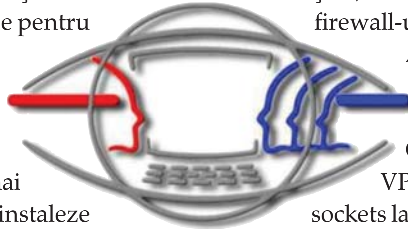


Mega 651

Vânzările de firewall-uri sunt în creştere

Rapoartele firmei de cercetare Meta Group au evidenţiat faptul că, în următorii doi ani, vânzările de soft şi dispozitive firewall vor ajunge la 2.5 miliarde USD, o creştere cu 25% faţă de situaţia actuală.

Firewall-urile - softuri sau dispozitive care ţin la distanţă utilizatorii mai "curioşi"- reprezintă suportul de nădejde pentru securitatea sistemelor companiilor. În timp ce marea majoritate a firmelor mari sau mijlocii utilizează deja un firewall, din ce în ce mai multe companii vor începe să instaleze dispozitive în mai multe puncte ale unei reţele.



Mark Bouchard, director de programe la Meta Group, a precizat că, pe lângă tactica DCON (digitally cordoning off networks), care s-a dovedit o modalitate eficientă de prevenire a unor atacuri, vânzările către clienţi vor duce la o extindere a pieţei firewall-urilor în jurul sumei de 2.5 miliarde USD.

Aceste estimări s-au făcut într-o perioadă în care companiile de securitate caută să îmbunătăţească integrarea diferitelor modalităţi de securizare a sistemelor într-un singur dispozitiv. Un asemenea produs va îngloba mai multe funcţii, precum soft anti-virus, detectarea intruşilor, VPN (virtual private networking), firewall-uri sau filtre de conţinut.

Astfel producătorul de soft de securitate NetScreen Technologies şi cel de hard, Cisco, plănuiesc să adauge VPN-urilor funcţii SSL (secure sockets layer). Mai mult, Internet Security Systems a realizat deja un astfel de dispozitiv care combină mai multe funcţii de securitate.

Totuşi există momentan un anumit scepticism legat de achiziţionarea unor dispozitive all-in-one, astfel că multe companii se orientează în continuare către dispozitive de securitate tradiţionale. ■

Lupta împotriva spamului este mai profitabilă decât distribuirea lui

Rezultatele Ferris Research, o companie de cercetare din San-Francisco, au evidenţiat faptul că vânzările produselor anti-spam vor creşte în 2004 cu 200%, şi vor atinge suma de 360 de milioane USD.

Această sumă este mult mai substanţială decât cea pe care se aşteptă să o câştige cei care trimit spam. Profitul obţinut în 2003 de aceştia s-a situat în jurul sumei de 30 de milioane USD.

Spammingul este în general o afacere mică, iar veniturile sunt pe măsură. Oportunităţile pentru vânzătorii de soft anti-spam sunt mai mult pe termen scurt, deoarece nu multe companii au momentan protecţie anti-spam: doar 20% dintre acestea au dezvoltat sisteme de protecţie împotriva spamului la nivelul întregii întreprinderi.

Pe deasupra spamul este un subiect de top, privirile tuturor sunt îndreptate spre acesta. Dar această oportunitate nu va dura la nesfârşit. La sfârşitul acestui an, mai mult de 80% dintre companii vor fi "la adăpost", iar piaţa va deveni saturată. În plus, un alt factor care va influenţa considerabil evoluţia acestui segment de produse este reprezentat de schimbările şi "inovaţiile" modalităţilor de creare a spamului.Timpul va cerne producătorii acestor softuri, astfel că Ferris Research preconizează că, spre sfârşitul anului, nu vor mai exista pe piaţă decât 10-15 producători care să ofere produse credibile. ■



AMD va produce primul procesor de 90nm

Producătorul de procesoare Advanced Micro Devices (AMD) va produce primul cip în procesul de fabricaţie de 90 nm în al doilea trimestru al lui 2004, a precizat managerul de la AMD, Christopher Bode. Compania speră să înceapă producţia în masă a noului procesor tot în trimestrul doi. Pentru acest procesor compania va avea nevoie de un capital de 2,4 miliarde de USD. ■

RIAA, din ce în ce mai activă

Pentru a confirma faptul că lupta împotriva celor care descarcă ilegal muzică de pe Internet este abia la început, RIAA (Recording Industry Association of America) a dat în judecată încă 41 de persoane, bănuite că ar fi recurs la astfel de modalităţi pentru a procura muzică.

Acestea se adaugă pe lista pe care se mai află încă 341 de persoane şi, în plus, Cary Sherman, preşedintele RIAA, a avertizat că acesta este doar începutul. Cei mai vizaţi sunt utilizatorii care au partajate cel puţin 1000 de piese, amenzile pentru aceştia situându-se în jurul sumei de 3000 USD.

Cu toate acestea, oportunităţile pentru swapperi - legale sau ilegale - par să se multiplice în progresie geometrică. Aproape toate magazinele de muzică virtuale sunt legale, dar nu există statistici concrete referitoare la amploarea fenomenului de descărcare de muzică.

În cercetările legate de acest aspect efectuate recent, un redactor al Washington Post, Frank Ahrens, precizează că mulţi swapperi care utilizează tehnici neautorizate de copiere vor fi imposibil de oprit. Totuşi, se pare că RIAA nu vrea să cedeze prea uşor. Pe lângă metodele "dure", RIAA speră că va putea educa şi convinge utilizatorii să descarce muzică de pe situri legale precum Napster (legal de data aceasta), Musicmatch sau iTunes (descărcarea unei piese costă 99 de cenţi).

Într-un studiu efectuat, RIAA a evidenţiat faptul că acum un an majoritatea utilizatorilor nu credeau că încalcă vreo lege prin faptul că descărcă gratuit muzică de pe Internet. ■

Palm are probleme...

PalmOne a fost de acord să rezolve problemele în procesul care i-a fost intentat de un grup de consumatori în legătură cu seria de produse Palm m500. PalmOne sunt acuzaţi că au vândut cu bună-ştiinţă consumatorilor aparate defecte. Cazul este centrat în jurul dificultăţilor pe care unele PDA-uri Palm m500 şi m505 le experimentau când se încerca o sincronizare cu un PC-gazdă. Au existat o mulţime de speculaţii referitoare le aceste probleme, una dintre cele mai frecvente teorii fiind aceea că aparatele erau subiectul unor descărcări de electricitate statică în timpul sincronizării. Aceste descărcări se pare că întrerupeau procesul de sincronizare cauzând neplăceri utilizatorilor.

Problema a apărut în Iulie 2001, la scurt timp după ce m500 şi m505 au fost lansate pe piaţă de către Palm. În Noiembrie, PalmOne deja anunţa că luase la cunoştinţă eroarea şi s-a oferit să înlocuiască PDA-urile defecte, afirmând totodată că era prea târziu să retragă întreaga linie.

Procesul a fost intentat iniţial de un anume Cliff Eley în Ianuarie 2003. Acesta afirmă că PalmOne ştia de la început de problema cu PDA-urile dar totuşi a lansat modelele m500 şi m505 sperând că puţini cumpărători vor fi deranjaţi de ea. PalmOne respinge acuzaţiile şi contestă veridicitatea spuselor lui Cliff Eley, dar a acceptat să trimită dacă e cazul PDA-uri care să înlocuiască modelele defecte. Cât despre Eley, acesta va primi o despăgubire de 1000 USD şi dreptul de a apela la PalmOne pentru plata a până la 500.000 USD cheltuieli legale. ■

"Master" şi "slave" sunt de neacceptat!

Oficiali din Los Angeles au rugat producătorii şi furnizorii să nu mai folosească termenii "master" şi "slave" în echipamentele calculatoarelor deoarece sunt considerate ofense inacceptabile.



Cererea a înfuriat pe unii furnizori, iar întreaga tevatură a pornit de la un aparat de înregistrare video pe care un muncitor neidentificat l-a observat şi care purta etichete "master" şi "slave".

În industria calculatoarelor "master" şi "slave" fac referire şi la hard disc-urile din PC, prin urmare s-ar putea ca în zona Los Angeles şi aceasta să fie afectată.

"În conformitate cu diversitatea culturală din districtul Los Angeles, aceasta nu este o etichetă de identificare acceptabilă" a declarat o persoană într-un material redactat trimis furnizorilor.

Deşi mulţi au numit iniţiativa ca fiind "stupidă", au existat unele companii care au promis că vor lua în considerare cererea, aşa că s-ar putea ca pe viitor, când vom intra în BIOS, în loc de "slave" şi "master" să ne setăm HDD-urile ca "equal-1" şi "equal-2" :) . ■

Cresc vânzările la servere Linux

Faţă de anul trecut, vânzările în domeniul serverelor Linux au crescut cu 50% - al şaselea trimestru de ascensiune a sistemului open-source în servere. Serverele Linux au generat 743 milioane de dolari în această perioadă, demonstrând avansul pe care sistemul de operare îl ia faţă de produsele competiţiei.

IDC a atribuit creşterea faptului că multe companii adoptă mai nou serverele volum ca tehnologie mainstream, dar şi scăderii în vânzări a serverelor UNIX. Tot IDC a efectuat un studiu din care reiese că anul trecut, segmentul de piaţă a crescut cu 10% datorită serverelor mici (cu preţuri sub 25.000USD), cu 7% datorită celor între 25.000USD şi 500.000USD, în timp ce serverele de dimensiuni şi capacităţi mari (cu preţuri peste 500.000USD) au scăzut cu 14% în vânzări. Vânzările la servere high-end cum ar fi Superdome fabircat de HP sau zSeries produse de IBM au fost dezamăgitoare pentru companiile producătoare. Abilitatea multor administratori de sistem de a îmbunătăţi performanţele hardware-ului au contribuit şi ele la cifrele mici încasate de IBM şi HP, însă ca şi imagine de ansamblu, IBM conduce în topul vânzărilor cu 31%, urmat îndeaproape de HP cu 28%. Sun şi Dell au avut câte o felie de 10% fiecare.

IDC a spus că serverele x86 bazate pe microprocesoare Intel şi AMD au început să câştige teren, mai mult de 120.000 de servere lamelare fiind vândute în 2003.

În ceea ce priveşte cel mai mare concurent al linux-ului, Microsoft, acesta a înregistrat un progres în vânzarea de servere Windows, cu 10% mai mult decât în 2002.

Grupul de cercetare Aberdeen a declarat că tranziţia spre servere Linux se va accentua datorită faptului că sistemul de operare câştigă teren şi pe piaţa desktop, consumatorii căutând consistenţă în ambele segmente ale IT-ului. ■

Protecţia iTunes a fost spartă şi ea

Un adolescent norvegian care a devenit faimos acum câteva luni după ce a reuşit să conceapă şi să distribuie un program ce permitea spargerea codurilor de securitate din DVD-urile protejate, a făcut din nou vâlvă după ce a reuşit o performanţă similară în cazul software-ului iTunes produs de Apple Inc.

Jon Lech Johansen (19 ani) este pus acum în faţa unui nou proces pe lângă cel legat de DeCSS. Noul program este numit QTFairUser şi a fost publicat pe un sit al cărui proprietar este tot Johansen, împreună cu mesajul "*So sue me*". Aplicaţia reuşeşte să evite protecţia de copiere din iTunes prin deschiderea în mod legal a fişierelor audio în QuickTime, dar extrăgând în paralel datele din acesta într-un nou fişier. Există şi alte programe de acest gen dar toate au acelaşi neajuns: muzica copiată prin intermediul acestora este de o calitate cu mult inferioară. ■

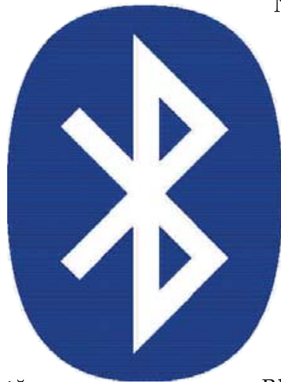


Tyan lucrează la o placă de bază care va suporta patru procesoare Opteron

Tyan este cunoscut pentru plăcile de bază destinate serverelor, iar acum îşi adaugă în portofoliu încă o placă ce va suporta patru procesoare Opteron. Toate plăcile Tyan pentru AMD64 vor integra chipsetul AMD 8000. Noua placă are 10 sloturi pentru memorii care limitează capacitatea maximă a memoriei la 20 GB când se folosc DIMM-uri de 2 GB. Competiţia în segmentul plăcilor de bază cu patru procesore Opteron este în strânsă legătură şi cu preţul acestor plăci, iar Tyan va oferi un raport bun preţ/performanţă, de aceea, este foarte probabil ca, placa pentru patru procesoare Opteron să aibă succes. ■

O treime dintre telefoanele mobile din SUA vor avea în 2004 Bluetooth

Conform predicţiilor analiştilor companiei de cercetare ABI Research, aproape a treia parte dintre telefoanele mobile din SUA vor avea Bluetooth la sfârşitul primei jumătăţi a acestui an. Bazându-se pe angajamentele mai multor companii, printre care Acura, Audi, Lexus, Lincoln, Maybach sau Toyota, aceeaşi companie a precizat că în 2008 în o cincime dintre noile autoturisme va fi instalată această tehnologie wireless.



Adoptarea tehnologiei, anunţată pentru prima dată acum mai bine de şase ani, a fost un proces destul de anevoios, dar se pare că acum lucrurile intră pe un traseu favorabil.

Bluetooth a fost implementat în primul rând în reţelele GSM din SUA, unde compania AT&T a schimbat treptat tehnologia similară dar incompatibilă, TDMA.

Creşterea este aşteptată cu atât mai mult, cu cât la sfârşitul anului trecut, Nokia a început să vândă telefoane pentru tehnologiile CDMA (Code Division Multiple Access) ale companiilor Verizon şi Sprint. Reacţiile au apărut imediat: Qualcomm a anunţat un parteneriat cu Broadcom pentru a aduce pe piaţă tehnologie Bluetooth.

Tom Wand, cercetător al companiei Intel a declarat că Bluetooth, în comparaţie cu Wi-Fi, a avut parte de o reclamă negativă, dar totuşi dacă se ia în considerare faptul că piaţa telefoanelor mobile este una foarte vastă, existând la ora actuală peste un miliard de unităţi, şi în continuă creştere de la an la an (în jur de 500 de milioane de unităţi), se întrevede un an luminos şi pentru tehnologia Bluetooth. ■

Lumea nu se înghesuie la Office 2003

Recent, a fost efectuat un studiu care a implicat 100 de companii şi firme (75 din SUA şi 25 din Europa) al cărui scop a fost să afle dacă acestea doresc sau nu să realizeze un upgrade în acest an la Office 2003.

60% dintre acestea au răspuns cu "nu", rezultatul fiind atribuit de autorii studiului noilor funcţii şi capabilităţi bazate pe XML, incluse în noua versiune a software-ului de productivitate. "Fără o aplicaţie care să aducă ceva nou în Office, ciclul de upgrade va fi incert atât timp cât tehnologiile bazate pe XML nu vor ocupa un loc mai important pe piaţă."

Una din întrebările studiului a primit un



răspuns afirmativ din partea a 58% din totalul celor intervievaţi, iar aceasta suna cam aşa: "Vă fac problemele de securitate ale Microsoft-ului să consideraţi o alternativă open-source pentru dektop?" Microsoft a recunoscut recent că grija pentru securitate a cauzat întârzieri semnificative în semnarea contractelor pe termen lung cu unele companii. ■

Gesticulează cu PlayStation 3!

Vice preşedintele SCE (Sony Computer Entertainment), Phil Harrison, a declarat că noua generaţie de PlayStation va include un senzor de mişcare şi o cameră asemănătoare cu EyeToy, un dispozitiv periferic pentru PlayStation 2.

Console precum PlayStation 2, Xbox sau GameCube sunt nişte intermediari pentru introducerea în casele utilizatorilor a unor tehnologii precum conexiunile broadband. Companiile producătoare de echipamente electronice, softuri sau PC-uri încearcă să facă legătura între dispozitive precum console video, recordere digitale, calculatoare şi televizoare. Companiile din domeniul calculatoarelor încercă să găsească modalităţi alternative de interacţiune între utilizatori şi PC-uri.

Cu toate că nu s-a precizat exact momentul implementării noilor tehnologii, se bănuieşte că acestea vor fi livrate odată cu noul PlayStation 3 care va fi lansat în 2005.

Următoarele generaţii de console vor include sisteme de recunoaştere a mişcărilor mult mai variate, dându-le posibilitatea utilizatorilor să controleze jocurile prin mişcările ochilor sau mişcări complexe ale degetelor (realizatorii proiectului au făcut o analogie cu aspecte din filmul "Minority Report" în care existau interfeţe cu senzori care detectau mişcările personajelor). Softul va recunoaşte expresiile faciale, iar în combinaţie cu o cameră video va putea detecta chiar şi emoţiile utilizatorilor. ■

NAŢIONAL

România participă la Summitul Mondial pentru Societatea Informaţională



În perioada 10-12 decembrie 2003, o delegaţie a MCTI, condusă de ministrul Dan Nica, a participat la Summitul Mondial pentru Societatea Informaţională, organizat la Geneva de Naţiunile Unite prin Uniunea Internaţională a Telecomunicaţiilor (ITU). La Summit a fost lansat raportul "The Global Information Technology Report", realizat de INSEAD şi InfoDev, program al Băncii Mondiale. Conform raportului, România ocupă locul 46 în lume din punctul de vedere al prezenţei guvernamentale online, situându-se înaintea Bulgariei şi Ungariei (pe baza datelor din 2003), locul 18 la penetrarea televiziunii prin cablu (pe baza datelor din 2002), locul 38 în ceea ce priveşte accesul la Internet prin linii telefonice, locul 5 la calitatea învăţământului cu profil real, locul 41 la numărul gospodăriilor conectate la Internet, înaintea unor ţări ca Spania, Slovacia, Bulgaria.
În standul României de la Summit au fost prezentate 5 proiecte reprezentative pentru nivelul atins de România în ceea ce priveşte dezvoltarea Societăţii Informaţionale: sistemul electronic naţional, sistemul electronic de achiziţii publice, depunerea online a bilanţurilor, portalul pentru eliberarea permiselor auto şi platforma educatională AEL utilizată de 200 licee în Romania. Cea de a doua fază a Summitului Mondial sa va desfasura in Tunisia, in 2005. România a gazduit, în 2002, conferinţa regională pentru Europa şi America de Nord, în pregătirea Summitului de la Geneva. http://www.itu.int/wsis/

Reprezentanţă Dell în Romania

Dell îşi deschide în mod oficial reprezentanţa din România în cursul acestei luni. Country Manager pentru România, Bulgaria & Muntenegru şi Macedonia este domnul Dragoş Mateescu.
Dell îşi propune o creştere rapidă pe piaţa românească,



astfel încât să ajungă să deţină curând cote importante de piaţă pentru principalele categorii de produse pe care le va promova.
Compania, fondată în 1984, având peste 44.300 de angajaţi, înregistrează în mod constant creşteri financiare semnificative. Cifra de afaceri estimată pentru sfârşitul anului fiscal 2003 este de 40 de miliarde USD, iar profitul înregistrat în ultimul trimestru al acestui an a fost de 900 de milioane de dolari.

INTERNAŢIONAL

ANIVERSARE: 20 de ani de Macintosh

Luna aceasta se împlinesc 20 de ani de la lansarea primului calculator Macintosh. În Ianuarie 1984 a fost lansat cu multă fanfară modelul Macintosh 128K care era primul calculator personal ce dispunea de o interfaţă grafică pentru utilizatori (GUI). Era echipat cu un procesor Motorola 68000 ce rula la 8MHz. Avea un monitor alb-negru încorporat, tastatură, mouse şi o unitate floppy pentru dischete 3,5" de 400K. Preţul la care primele Mac-uri s-au vândut a fost de 2,495USD, o sumă destul de acceptabilă având în vedere ponderea calculatoarelor personale la acea vreme.



Din această lună, domenii .NAME pe Net

Global Name Registry (http://www.name), operatorul domeniilor .NAME, a anunţat că înregistrarea acestor domenii va începe pe 14 ianuarie 2004. Operaţia va permite celor care au "ratat" cumpărarea unor domenii preferate .com, să le poată achiziţiona acum, cu sufixul .NAME.
Până la această dată Global Name Registry a oferit, posibilitatea companiilor din întreaga lume, prin Defensive Registrations, să îşi protejeze denumirile mărcilor comerciale înaintea deschiderii vânzării, preţul de 1.995 USD pentru o perioadă de 10 ani. Lista siturilor unde pot fi înregistrate domenii .NAME poate fi găsită la www.nic.name/defensive.




Sony Ericsson


PHANTOM


eScan 2003 Internet Security for Windows
'e Scan 2003
Powerful AntiVirus
eMail Virus Scanner
WebScan and Parental Control
PopUp Ad Blocker
eMail Content Scanning (Spam Killer)
Web-Washer (Privacy Protector)
eMail Attachment Filters
MicroWorld Technologies Inc.
Welcome
'e Scan
2003
www.mwti.net
Welcome to the eScan 2003 Internet Security for Windows setup program. This will install eScan Internet Security for Windows on your computer.
It is strongly recommended that you close all other applications you have running before continuing. This will help prevent any conflicts during the installation process.
Click Next to continue, or Cancel to exit Setup.
Next >
Cancel


E200
SPV


SHARP

SONY ERICSSON P900 cu Symbian 7, versus...



Au existat multe zvonuri legate de smartphone-ul SonyEricsson P900. Iniţial, fusese cunoscut ca şi P810, dar la puţin timp după aceea a fost redenumit P900 (se pare că din motive comerciale), nume care, de altfel, a rămas cel oficial. La prima vedere, diferenţele între P800 şi P900 nu sunt considerabile, ceea ce poate fi avantajos pentru cei familiarizaţi deja cu P800 şi sistemul Symbian/UIQ. Lansarea lui P900 seamănă foarte mult cu lansarea lui T68i, care l-a înlocuit pe T68m. Aceeaşi platformă, câteva modificări ale softului şi designului, P900 poate fi considerat o versiune revizuită a lui P800.

Designul noului model a devenit mai ascetic, impresie creată de combinaţia de plastic negru şi argintiu. Privit din exterior, modelul poate fi integrat în clasa business mai degrabă decât predecesorul său creat în culori frivole.

Doi indicatori sunt plasaţi de o parte şi de alta a difuzorului, indicatorul de reţea în dreapta şi indicatorul bluetooth în stânga.

Toate tastele sunt placate cu crom şi par mai confortabile decât cele ale lui P800. Un card Memory Stick Duo este plasat în partea dreaptă a telefonului, unde mai poţi găsi o tastă pentru accesul instant la browserul Web şi o tastă specială (CAM) pentru activarea camerei digitale.

Tot pe această parte se află şi locul unde poate fi introdus stylusul atunci când nu este folosit. Acesta este mai folositor şi are un look mai exclusiv decât cel al lui P800, dar este puţin prea uşor şi nu foarte confortabil de utilizat.

Camera digitală VGA este plasată pe spatele telefonului. Calitatea lentilelor a fost îmbunătăţită şi, normal, aceasta a dus la creşterea calităţii fotografiilor.

Sub cameră se află o oglindă mică pe care o poţi utiliza atunci când îţi faci ţie poze. Un alt lucru interesant este faptul că P900 are şi proeminenţe din plastic pentru a-l fixa mai bine pe masă şi a preveni în acest fel alunecarea şi, implicit, zgârierea lui.

Ecranul are o rezoluţie de 208x320 pixeli (42x64 mm) şi un suport pentru culori de 65K (cu clapeta închisă rezoluţia este de 208x208 pixeli). Ca şi calitate a imaginii, P900 poate fi comparat cu Nokia 6600 sau Siemens SX1.

În ce priveşte dimensiunile şi greutatea P900 este mai mic şi mai uşor: 117x57x24 mm şi 130g (cu 28g mai uşor decât P800).

P900 are integrat sistemul Symbian UIQ 2.1 cu care poţi să lucrezi foarte confortabil. Din păcate P900 are o memorie internă de doar 16MB, problemă rezolvată într-o anumită măsură de slotul MS Duo.

În ce priveşte mesageria, poţi să trimiţi şi să primeşti SMS, MMS şi e-mail-uri. În agendă poţi să adaugi poze, sunete sau filmuleţe.

Agenda este destul de flexibilă iar contactele şi datele pot fi organizate foarte uşor. Funcţiile şi opţiunile sunt foarte asemănătoare cu cele ale unui PDA. Poţi să vizionezi filmuleţe în majoritatea formatelor obişnuite existând şi suport pentru mp4 (pentru melodii sunt suportate formatele MP3, AMR, AU, WAV, MIDI).

În ce priveşte calitatea recepţiei acest smartphone este comparabil cu predecesorul său. Nu are multe particularităţi dar nici probleme.



Concluzii

În încheierea acestei prezentări aş putea spune că P900 nu este chiar un telefon nou ci, mai degrabă, o versiune revizuită şi îmbunătăţită a modelului P800: sunet de mai bună calitate, design nou care ţinteşte clasa business, precum şi un ecran îmbunătăţit. ■



Laurenţiu Bancu
laurenţiu@myc.ro

SPECIFICAŢII

Dimensiuni: 115 x 57 x 24 mm
Greutate: 150g cu clapetă
Antenă: internă
Reţea: GSM 900/1800/1900 (trei benzi)
Date: GPRS
Ecran: 16-bit TFT, 208x320 pixeli
Baterie: Li-Polymer 1260 mAh
Timp vorbire: aprox. 14 ore
Timp stand-by: aprox. 400 ore

Opţiuni suplimentare:
Cameră digitală integrată • Video Recorder • Infraroşu • Bluetooth • Memorie externă 16MB + 32MB memorie flash şi slot Memory Stick Duo • Mesagerie SMS, MMS, E-Mail, EMS • Tehnologie Java™ • Navigare Web wireless (suportă WAP 2.0, HTML si cHTML) • Handsfree • Ring Tones polifonice şi MP3-uri • Touch screen • Organizer • Jocuri incluse sau pot fi descărcate

...Orange SPV E200, cu Windows Mobile 2003



Aşa cum îi stă bine unui smartphone, ajunul apariţiei acestui nou model a favorizat diverse speculaţii asupra numelui pe care urma să îl poarte acesta. Luni de zile a fost referit ca "SPV2" şi chiar "SPV C200" (în funcţie de acurateţea surselor de informaţii, probabil :-)

SPECIFICAŢII

Dimensiuni: 120 x 50x 24mm
Greutate: 130g
Antenă: Internă
Reţea: GSM 900/1800/1900 (trei benzi)
Date: GPRS
Ecran: 16-bit TFT, 176 x 220 pixeli, transreflectiv
Baterie: Li-Polymer
Timp vorbire: aprox. 5 ore
Timp standby: aprox.200 ore

Opţiuni suplimentare:
Camera digitală integrată • Video Recorder • Infraroşu • Bluetooth • Memorie externă 32MB + slot SD/MMC • Mesagerie SMS, MMS, E-Mail, EMS • Tehnologie Java™ • Navigare Web wireless (suportă WAP 2.0, HTML şi cHTML) • Handsfree • Capacitatea agendei 1000+ intrări • Alertă vibrare • Ring Tones polifonice şi MP3-uri • Organizer • Jocuri Incluse sau pot fi descărcate

Faţă de anterioarele modele SPV, respectiv SPV E100, noul smartphone are forma puţin mai alungită şi prezintă o grosime sesizabil mai mare, datorită faptului că acum camera digitală VGA este integrată în telefon (primele generaţii SPV se vindeau împreună cu cameră ataşabilă). Totuşi, creşterea dimensiunilor la 120x50x24 cm nu pare deloc deranjantă, mai mult chiar, aduce un plus de confort în manevrarea telefonului, iar despre greutatea de 130 g se poate spune acelaşi lucru.

Designul nu a fost modificat prea mult, modificările fiind mici cosmetizări aduse la designul receptorului şi al tastaturii. Totuşi, se remarcă tendinţa de trecere la o linie mai elegantă. O notă aparte o conferă iluminarea tastaturii în albastru, asortată cu indicatorul de stare Bluetooth din partea stângă-sus.

Ecranul transreflectiv oferă o imagine clară, de bună calitate, chiar la lumina soarelui, cu 65.536 de culori şi o rezoluţie de 176 x 220 de pixeli.

Faptul că nu este un ecran tactil îi conferă robusteţe, însă faptul că introducerea textului se face doar prin tastatura telefonului (chiar dacă predictiv prin T9), îl situează într-o poziţie dezavantajoasă faţă de SonyEricsson P900, care pe lngă recunoaşterea scrisului, oferă şi posibilitatea utilizării tastaturii virtuale de pe ecranul tactil. La E200, navigarea se realizează cu ajutorul micului joystick.

Camera VGA este identică în ceea ce priveşte caracteristicile tehnice cu precedentele camere ataşabile lui SPV şi lui E100. Cu toate acestea, gurile rele susţin că integrarea camerei a dus la deteriorarea calităţii imaginilor, E200 denaturând culorile naturale spre o temperatură prea rece, din cauza unei tente nejustificat de mare de albastru.

Un avantaj faţă de predecesori este posibilitatea de captură video, la o calitate acceptabilă. Redarea secvenţelor video şi chiar a filmelor este facilitată de Windows Media Player 9 pe care îl integrează noul sistem de operare pentru dispozitive mobile. Este de la sine înţeles că E200 integrează şi posibilitatea de redare a muzicii în format mp3. Desigur că în acest scop se recomandă utilizarea unei extensii de memorie, slotul din partea dreaptă având posibilitatea de a găzdui carduri de memorie MMC sau Secure Digital de până la 4 GB. Oricum, cei 20MB pe care Windows Mobile îi lasă la latitudinea utilizatorului, se vor umple rapid cu diverse aplicaţii sau chiar jocuri, care pot fi descărcate prin WAP sau GPRS.

Un alt avantaj, general apreciat de către utilizatori, este interfaţa Bluetooth. Desigur că, în cazul folosirii continue a unui headset Bluetooth, bateria telefonului va rezista mai puţin de o zi, faţă de cele aproape 3 zile cât rezistă în mod normal.

Pentru conectivitatea cu laptopurile mai vechi, E200 oferă şi un port infraroşu, iar pentru sincronizarea cu desktopurile, este oferit în pachet un cablu USB.

Noul model poate comunica triband în reţele GSM şi suportă toate protocolurile standard de e-mail, SMS, MMS şi chiar mesagerie instantanee prin MSN.



Concluzii

Orange SPV E200 prezintă numeroase îmbunătăţiri faţă de modelele precedente, fapt ce a creat în rândul posesorilor de SPV şi SPV E100 senzaţia că au fost folosiţi ca beta testeri, pentru o perioadă de un an de zile. Cele mai apreciate caracteristici noi sunt camera video integrată, conectivitatea Bluetooth şi, nu în ultimul rând, portabilitatea aplicaţiilor de pe PC, datorită sistemului de operare Windows Mobile 2003. ■

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro



Noul laptop Sharp cu ecran 3D



Zorindu-se să prindă perioada Sărbătorilor, japonezii de la Sharp au scos pe piaţă, la un preţ de "numai" 3.300 USD primul laptop cu ecran care crează iluzia unei imagini tridimensionale, fără a fi nevoie de ochelari speciali sau alte accesorii.

Ecranul lui Actius RD3D arată exact ca cel al unui laptop obişnuit, până când utilizatorul apasă butonul "3D". După activarea modului de afişare tridimensional, orice aplicaţie sau joc ce simulează spaţiul tridimensional conferă ecranului senzaţia de profunzime. Efectul este foarte reuşit, chiar năucitor, după afirmaţiile unor testeri independenţi. Peter Svensson (Associated Press) afirma că "o pungă de floricele (pop corn) arăta atât de reală", încât a fost tentat să o atingă, cu riscul de a simţi cu vârful degetelor plasticul ecranului.

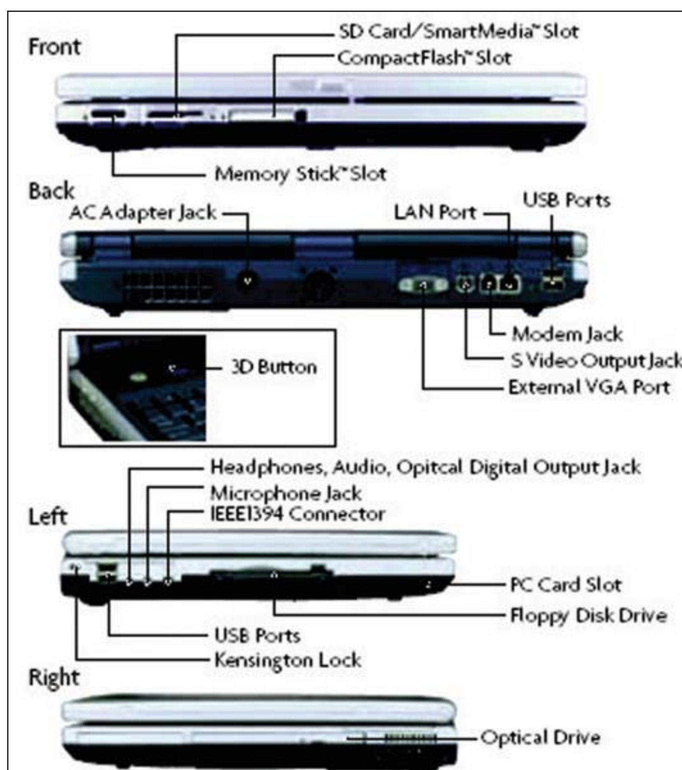
Sharp oferă modelul Actius ca un sistem robust şi cu dotări de vârf, ca un instrument avansat pentru arhitecţi, ingineri, chimişti, medici şi alţi profesionişti care au nevoie să lucreze cu modele tridimensionale. De altfel, pachetul de software livrat cu Actius cuprinde şi o aplicaţie pentru modelarea moleculară în trei dimensiuni, destinaţă chimiştilor şi farmaciştilor. Chiar dacă e un instrument dedicat profesioniştilor "serioşi", cu siguranţă că şi gamerii vor fi tentaţi de noua tehnologie.

Soluţiile anterioare de afişare a imaginii în trei dimensiuni impuneau utilizarea unui vizor special care se conecta la calculator, si care proiecta imaginea pe un ecran LCD aflat în apropierea ochilor. Efectul de profunzime (produs prin afişarea stereoscopică a imaginilor) este uluitor, într-adevăr, însă depinde şi de caracteristicile tehnice ale respectivului periferic.

Noul laptop Sharp Actius elimină necesitatea folosirii unor asemenea vizoare, însă prezintă anumite neajunsuri.

Dezavantajul soluţiei este că efectul tridimensional poate fi sesizat, deocamdată, doar dintr-un unghi îngust (nostalgicii laptopurilor îşi vor aminti de vechile display-uri DSTN), astfel încât utilizatorul trebuie să se afle într-o poziţie optimă. Un dezavantaj secundar cauzat de unghiul redus de vizibilitate constă în faptul că o singură persoană poate admira imaginile tridimensionale la un moment dat.

Efectul de profunzime este obţinut prin întunecarea accentuată a ecranului de 15 inch, însă o poziţionare în afara unghiului optim de vizibilitate lasă la vedere benzi de gri de nuanţe diferite (o problemă tipică, încă, a ecranelor cu cristale lichide). Iată cum se formează senzaţia de hologramă: un ecran LCD



Sharp Actius RD3D - vederi laterale

DETALII

SHARP ACTIUS RD3D

PREŢ: 3.300 EUR

CONTACT:
www.sharpsystems.com

DIMENSIUNI:
352 mm x 296 mm x 46-53 mm

GREUTATE: 4.6Kg

HARDWARE:
Procesor Intel Pentium4 2,80GHz
512MB DDR SDRAM, expandabil la 1024MB
NVIDIA GeForce 4 440 Go, memorie video dedicată 64MB DDR
Display 15,0" XGA (1024 x 768)
60GB HDD
unitate optică DVD-R/-RW/RAM & CD-R/RW (2/1/2 & 16/12) cu protecţie buffer underrun
placă de sunet compatibilă AC'97, 3D sound,16-bit
4 x USB 2.0, IEEE1394, LAN, modem, ieşire audio SPDIF/stereo, intrare microfon, ieşire TV (S-video, NTSC), ieşire VGA, fax/modem 56kbps (V.90), slot SD/SM/CF/MS
Acumulator Li-ion (9 celule), autonomie aprox. 1,3 ore

SOFTWARE:
WinDVD®4 with sharp-fx, Norton AntiVirus™ 2003, Drag'n Drop CD+DVD, DVD- Movie AlbumSE 3 *8, MyDVD 4, Adobe® Reader®6, Network setup utility, TriDef™ Movie Player, TriDef™ Photo Viewer, SHARP Smart Stereo Photo Editor / Slide Show,
Personal CAChe for Windows

obişnuit constă din două straturi - unul care conţine cristalele lichide care formează imaginea şi un al doilea strat care îl luminează pe primul. Tehnologia aplicată la Actius interpune încă un strat între cele două menţionate, iar acest strat rămâne transparent atunci când efectul 3D este dezactivat. Stratul determină creşterea sesizabilă a grosimii şi grutăţii ecranului, însă e previzibilă ameliorarea acestor neajunsuri în condiţiile viitoarei producţii pe scară largă a tehnologiei.

La apăsarea butonului "3D", acest strat intermediar se transformă într-o "ţesătură" de bare albe şi negre, verticale şi orizontale. Barele negre obstrucţionează iluminarea anumitor zone, astfel încât ecranul prezintă imagini diferite pentru cei doi ochi (efect stereoscopic). Astfel, principiul e diferit faţă de cel utilizat la felicitări şi abţibilduri "holografice", respectiv un strat gros de material plastic cu striaţii, care prezintă imagini diferite ochiului în funcţie de unghiul de vedere. Prin poziţionarea stratului de control tridimensional în spatele imaginii, Sharp a obţinut un efect mai realist. De altfel, e foarte inspirată şi posibilitatea de a dezactiva vizualizarea tridimensională, dacă stăm să ne gândim că scrierea textelor şi navigarea pe Internet ar fi mai mult îngreunate de efectul 3D.

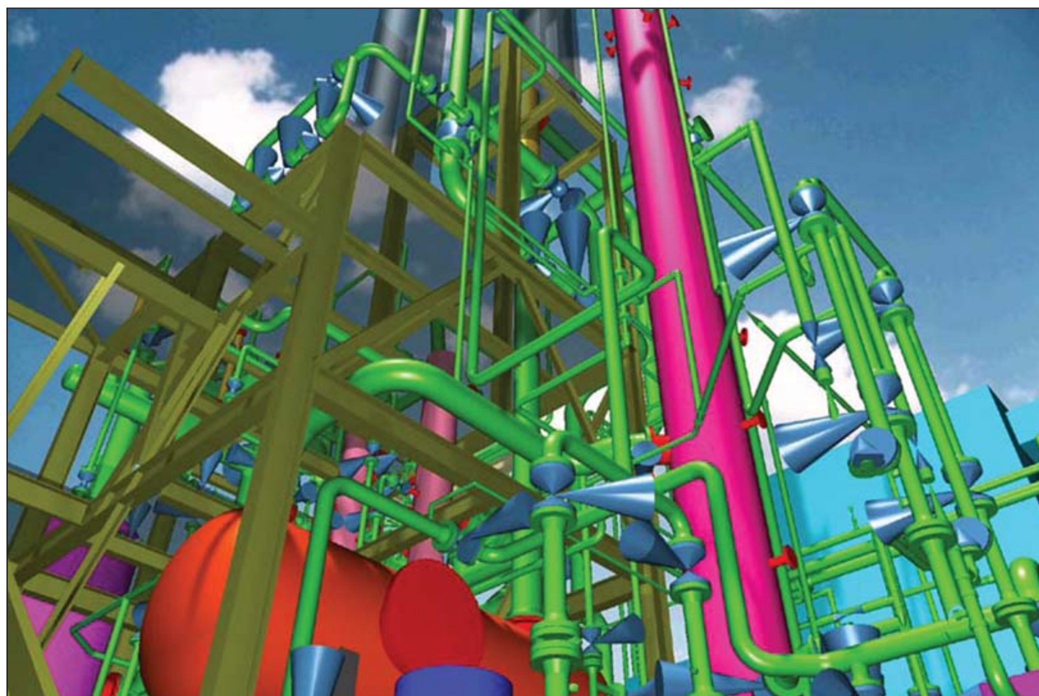
Ecranul-minune poate fi de mare ajutor în proiectarea tridimensională, dar cea mai importantă utilizare a lui va fi probabil legată de prezentări, datorită efectului inedit. Pachetul de software inclus conţine şi o aplicaţie specială pentru crearea prezentărilor 3D.

Efectul este remarcabil şi la vizualizarea fotografiilor tridimensionale. Pentru a obţine asemenea instantanee ieşite din comun, e suficient să fotografiezi - cu o cameră digitală - de două ori aceeaşi scenă, deplasând uşor camera. Softul dedicat al lui Actius va combina cele 2 imagini într-o uimitoare fotografie tridimensională. Nimic nou, de altfel, fotografia stereoscopică fiind utilizată de peste 100 de ani în diverse forme.

Actius dispune şi de un program de redare a secvenţelor video 3D, dar deocamdată nu există prea multe materiale, în afara unor demo-uri. Reprezentanţii Sharp susţin însă că au în perspectivă comercializarea de DVD-uri cu continut 3D.

În afara miraculosului ecran, Actius RD3D este un laptop cu caracteristici relativ standard pentru segmentul "desktop replacement". La o greutate de 4,6 kg nu e tocmai de neglijat în bagaje, iar bateria rezistă doar aproximativ o oră şi douăzeci de minute, chiar dacă autonomia nu este prea mult influenţată de utilizarea modului 3D. Procesorul este un Pentium de 2,8GHz care profită de o cantitate generoasă de memorie internă (512 Mb DDR) şi un hard disc de 60GB, secondat de un inscriptor DVD. Placa grafică integrată este Nvidia GeForce4 - modelul 440 cu 64MB memorie video. Singura absenţă nemotivată (conform noilor standarde) este lipsa posibilităţii de conectare în reţele wireless, dar aceasta poate fi obţinută prin folosirea accesoriilor. ■

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro



Sharp - Instalaţii 3D

Phantom: o nouă consolă pentru jocuri

La sfârşitul lunii ianuarie a anului 2003, o companie necunoscută, Infinium Labs, a anunţat că va produce o nouă consolă video care va fi denumită Phantom. Detaliile erau puţine şi mulţi critici au considerat Phantom o „fantomă", sau o ştire care să mai tulbure puţin tărâmul jocurilor video. Cu toate acestea, Infinium Labs a insistat asupra faptului că detaliile urmează să apară şi, după câteva luni, ceea ce se credea a fi doar o iluzie s-a transformat în realitate.



Phantom se doreşte a fi generaţia următoare în materie de jocuri. Dacă arunci o privire la consolele disponibile astăzi pe piaţă, poţi să te referi la acestea ca la nişte console statice. Cu toate că din punct de vedere tehnologic pot să realizeze lucruri deosebite, în ceea ce priveşte modul de concepţie şi designul, nu s-au schimbat foarte multe: o cutie în care introduci o casetă sau un CD/DVD, şi apoi te joci. Iar dacă Microsoft sau Sony plănuiesc noi sisteme pentru 2005 şi 2006, va trebui să cumperi o nouă "cutie". Ceea ce se consideră că diferenţiază Phantom de celelalte console este PhantomNet. Acest lucru mai este denumit şi VPGN (Virtual Private Game Network). Aceasta este o reţea virtuală privată unde utilizatorii pot să caute şi să prevadă un demo, să cumpere sau să închirieze un joc, să interacţioneze cu producătorii şi să rezolve anumite probleme tehnice care se ivesc.

Phantom va începe să fie distribuită pe piaţă în primul sfert al acestui an, şi va fi cea mai puternică şi rapidă consolă existentă. Sistemul de bază va avea un hard disc de 80GB, 512 MB DDR RAM, placă video nVidia, un modem broadband (distinct în funcţie de tipul conexiunii, DSL sau cablu) şi diverse periferice (toate conectate prin porturi USB). Oricum utilizatorii vor putea să-şi cumpere un model personalizat, adică tu vei decide câtă memorie, ce capacitate să aibă hard discul, ori dacă vrei un modem normal sau unul WiFi.



Pe Phantom rulează kernel-ul Windows-ului XP, care a facilitat mult dezvoltarea sistemului. Cu SDK-ul sistemului (furnizat gratuit) se pot importa foarte uşor jocuri din PC sau X-Box.

Referitor la preţuri, acestea vor fi mai ridicate decât cele ale concurenţei, aproximativ 350 USD pentru modelul de bază (PlayStation 2 costă $199.99, X-Box $179.99 şi GameCube $99.99). În ceea ce priveşte abonamentul VPGN, acesta va fi de 9.95 USD pe lună. Preţurile jocurilor variază între 3 şi 50 USD, dar vei putea să joci câteva chiar după ce ai cumpărat consola, deoarece acestea sunt integrate în sistem (preţurile jocurilor vor fi oricum mai reduse deoarece nu vor exista cheltuieli suplimentare pentru ambalaje sau depozitare).

Alte caracteristici

Phantom are încorporat S-video, RCA, astfel că poate fi conectată direct la TV exact ca un X-Box sau un DVD player. În plus, are module wireless, care funcţionează cu tastatură, maus şi controlere fără fir.

Placa de sunet suportă Dolby 5.1 Surround Sound. Phantom nu are o unitate

CD-ROM şi foloseşte un sistem brevetat de criptare pentru stocarea datelor pe hard disc.

Referitor la faptul că Phantom este programat să utilizeze VPGN-ul laboratoarelor Infinium Lab (dedicat exclusiv jocurilor), trebuie să mai menţionez că aceasta se comportă ca o rută privată între calculatoarele conectate la Internet, în cazul de faţă, între o consolă Phantom şi serverul Infinium Lab's. (VPN, în esenţă este o reţea privată care utilizează o reţea publică, în speţă Internetul, pentru a interconecta situri solitare sau utilizatori-clienţi. Astfel, în loc să utilizeze conexiuni reale, dedicate, precum liniile închiriate, VPN utilizează conexiuni virtuale ghidate prin Internet de la reţeaua privată a companiei către situl sau angajatul aflat la distanţă). VPGN îţi uşurează munca atunci când doreşti să descarci jocuri specifice şi, ce este mai important, dă un mai bun control producătorilor asupra transferului de jocuri (cine şi ce jocuri descarcă).

Cea mai mare inovaţie a celor de la Infinium este faptul că au combinat ceea ce este specific pentru un PC - oferă o varietate de jocuri, preview-uri ale acestora, precum şi posibilitatea de a upgrada foarte simplu sistemul - cu ceea ce este caracteristic unei console - abilitatea de a juca jocurile pe ecranul TV, sunet de înaltă calitate şi control personalizat.

Cum funcţionează sistemul

După cum am mai precizat, Phantom nu are o unitate CD-ROM precum un PC standard sau o consolă, şi nu are acces normal la Internet, ci lucrează prin VPN. Aceasta înseamnă că singura modalitate prin care poţi să obţii un joc este să-l descarci prin intermediul unei conexiuni, direct de la serverul Infinium Lab's.

Dacă te decizi să achiziţionezi o consolă Phantom trebuie să te aştepţi la următoarele lucruri:

Va trebui să ai o conexiune prin cablu, iar consola o poţi comanda direct prin situl **www.phantom.net** (preţul variază între 300 şi 400 USD). După efectuarea comenzii, Infinium Lab's îţi va trimite consola şi apoi vei primi un cont de acces la reţeaua VPGN (pentru care va trebui să plăteşti 9.95$ lunar).

După ce ai montat consola, vei găsi pe hard disc în jur 50 de jocuri diverse care sunt deja instalate.

Pentru a cumpăra alte jocuri în afară de acestea vei accesa VPGN pentru a vedea ce jocuri mai sunt disponibile pentru download. Accesul la această reţea îţi permite şi să prevezi sau să închiriezi jocuri şi să te înscrii la turnee sau diverse competiţii. Când cumperi un joc, acesta va ajunge pe hard discul consolei prin intermediul unui download (există posibilitatea să blochezi accesul minorilor la anumite jocuri prea violente sau cu conţinut pentru adulţi).

Cu toate că preţul consolei este mai ridicat decât al celor tradiţionale, preţurile jocurilor, după cum am menţionat anterior, vor fi mai mici pentru că producătorii nu mai trebuie să se îngrijoreze pentru ambalaj, spaţiul de depozitare sau distibuţie. Faptul că Phantom îţi oferă posibilitatea să încerci jocurile înainte de a le cumpăra nu este un lucru nou. La fel poţi să descarci jocuri trial pentru PC sau poţi să închiriezi console de la un magazin specializat, numai că acum poţi să descarci jocuri fără să cauţi pe Internet sau să te deplasezi la magazin.

În ce priveşte drepturile de autor trebuie să spun că datorită schemei de criptare, a faptului că Phantom nu are CD-ROM, şi că Infinium Labs are un control foarte bun legat de ceea ce descarcă utilizatorii şi ce fac aceştia cu jocurile, producătorii sunt atraşi către acest segment fără să mai fie îngrijoraţi de faptul că jocurile lor ar putea fi piratate. În plus producătorii care au creat un joc, nu au nimic de pierdut dacă vor da jocul celor de la Infinium Lab's pentru a-l promova.

Dacă ar fi să vorbim şi de problemele legate de această nouă consolă, acestea ar fi pe rând: preţul ridicat al acesteia în comparaţie cu cele ale concurenţei, abonamentul lunar de 9.95$, singurul care te ţine în contact cu ultimele apariţii şi, nu în ultimul rând, concurenţa din partea PC-urilor obişnuite. Un calculator performant, dotat cu perifericele potrivite, poate să realizeze aproape aceleaşi lucruri pe care le realizează şi Phantom (într-adevăr nu are acces la baza de date a Infinium Lab's, dar are acces la alte jocuri online) şi, în plus, un calculator poate fi folosit şi în alte scopuri. Şi atunci, de ce să nu cumperi un calculator în locul acestei console? Câteva dintre motive ar putea fi faptul că nu ai nevoie de un monitor, jocurile sunt mai ieftine iar părinţii au un control sporit asupra activităţilor odraslelor. Mai multe detalii poţi să obţii de pe situl Infinium Lab's, **www.infiniumlabs.com.** ■

Componente standard
Sistem de operare bazat pe kernelul Windows XP
Procesor de 1.8 GHz cu 512 MB DDR RAM
Placă video nVidia NV31 GeForce FX 5600 Ultra
Placă de bază Intel
Placă de sunet Dolby Digital Surround
Hard disc de 80 GB
Module integrate RF wireless
Conexiuni S-Video, RCA
10/100 baseT Ethernet
Controler, tastatură şi maus wireless
Patru porturi USB şi patru pentru controler
Opţionale
Monitor plat
Controlere extra wireless sau cu fir
Posibilitatea de upgradare a hard discului sau a memoriei
Modem DSL sau cablu
Card wireless WIFI
Set de boxe

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Grupul editorial MEDIA CONTACT angajează

Branch Manager
pentru reprezentanţa din Bucureşti



- experienţă în domeniul vânzării de publicitate
- abilităţi deosebite de comunicare, prezentare şi negociere
- capacitatea de a stabili şi respecta termene
- calităţi manageriale, capacitate de sinteză şi decizie operativă
- disponibilitate la program prelungit şi condiţii de stres
- utilizare MSOffice şi e-mail, engleză – fluent
- permis de conducere categoria B

Deţinerea de autoturism proprietate personală constituie avantaj.

De asemenea, angajăm în întreaga ţară personal pentru revistele IT:

MyCOMPUTER



PC Games 4 Fun

Redactori de specialitate şi corespondenţi de presă

- cunoştinţe avansate de informatică
- excelente abilităţi de comunicare în scris
- cunoaşterea limbii engleze

Experienţa redacţională constituie avantaj.

Agenţi de publicitate locali, distribuitori de produse editoriale şi software

- experienţă în domeniul vânzărilor

e şi negociere

- disponibilitatea de auto-administrare a activităţii
- cunoştinţe de utilizare a e-mail-ului şi Internetului

O bună cunoaştere a domeniului IT constituie avantaj.

Te aşteptăm alături de noi, o companie în permanentă dezvoltare, pentru a-ţi dezvolta cariera într-o echipă dinamică şi motivată.

Trimite acum CV-ul tău care trebuie să cuprindă – obligatoriu – experienţa şi realizările anterioare, prin e-mail la:

cariera@mediacontact.ro

eScan 2003

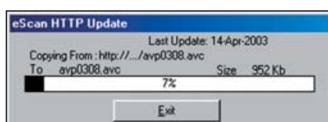
Corporate Edition

Inevitabil, odată cu apariţia viruşilor au luat naştere antiviruşii. Dacă unii sunt dispuşi să creeze programe maliţioase doar pentru a-şi testa cunoştinţele de programare, întotdeauna se va găsi cineva să le ţină piept. O astfel de companie este MicroWorld care a dezvoltat un soft ce oferă soluţia completă pentru firme şi utilizatorii de rând atunci când vine vorba de protejarea calculatoarelor. eScan 2003 este un software care înglobează în acelaşi pachet un antivirus, un utilitar de blocare a popup-urilor şi opţiuni de filtrare a paginilor web.

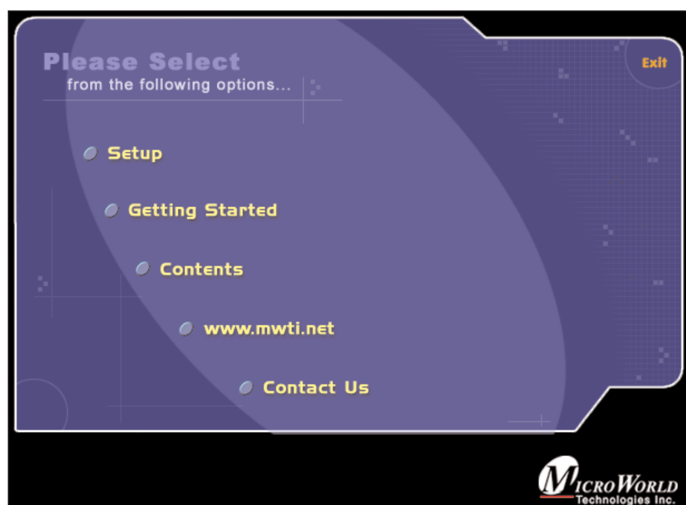
Antivirusul foloseşte un motor Kaspersky şi dispune de o bază de date ce conţine câteva zeci de mii de viruşi identificaţi.

Instalare

Din meniul principal alegem Setup. Singura opţiune din ecranul următor este "eScan 2003 Internet Security for Windows". După un show impresionant realizat în Flash în care ne sunt descrise posibilităţile aplicaţiei putem începe instalarea. Selectăm directorul de destinaţie (predefinit fiind "C:\Program Files\eScan"). Copierea fişierelor din arhiva de setup nu durează mult (între 15 şi 30 de secunde) după care suntem întrebaţi dacă dorim să scanăm hard disc-ul după terminarea instalării.



Următorul pas este copierea update-urilor de pe Internet. Dacă folosiţi o conexiune dial-up s-ar putea să aveţi ceva bătăi de cap până ce aplicaţia va termina de copiat fişierele care măsoară împreună în jur de 3,2MB. După realizarea update-ului aplicaţia începe scanarea sistemului (memoria şi directoarele), iar între timp apare un mesaj care ne spune că bazele de date ale programului au fost updatate.

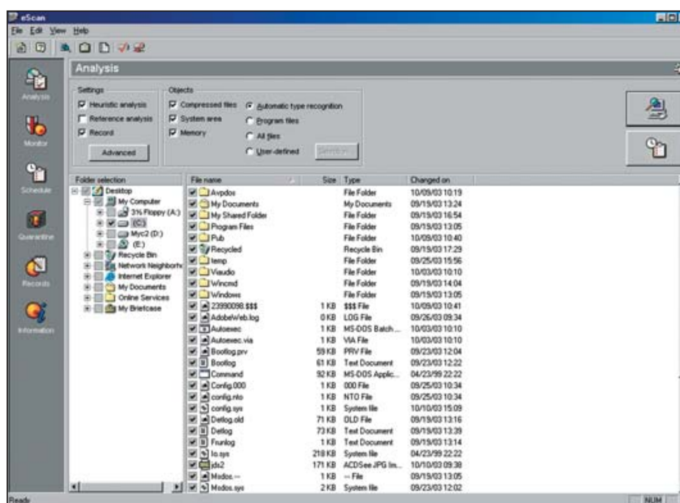


Meniul principal eScan

Primul submeniu este "Analysis" şi oferă opţiuni de scanare. Putem alege de aici din cadranul "Settings" unul din cele trei tipuri de analiză:

Euristică
Referenţială
Înregistrare

vedem acum opţiunile referitoare la fişierele infectate. Dacă apăsăm butonul "Advanced" din aceeaşi casetă, putem alege, din fereastra care apare, ce acţiune să lanseze aplicaţia dacă este găsit un virus, pe care îl putem doar înregistra în baza de date a programului. Acesta poate doar opri căutarea pentru ca noi să hotărâm dacă mai dorim sau nu să păstrăm fişierul infectat, putem dezinfecta sau înlătura fişierul imediat sau, în ultimă instanţă, să îl marcăm pentru carantină.

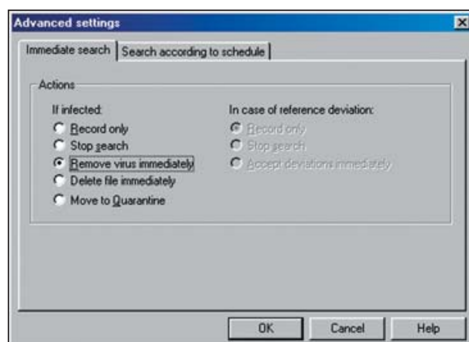


"Heuristic analysis" caută în sistem secvenţe neobişnuite de cod sau conţinut maliţios. Dacă acesta este detectat, programul ne afişează o fereastră de atenţionare.

"Reference analysis" scanează după viruşi necunoscuţi iar selectând "Record" ne este afişată o listă a fişierelor scanate şi a viruşilor găsiţi, cu toate detaliile necesare. Să

Al doilea tab din "Advanced settings" conţine setările pentru "schedule". Putem programa eScan să pornească în background la o dată anume, să îşi efectueze operaţiile de scanare şi să execute opţional un "exit" la terminarea operaţiilor.

În submeniul "Analysis" avem posibilitatea de a selecta şi tipul de fişiere



În meniul “Advanced setting” alegem acţiunea pe care o va lua eScan la detectarea unui virus

care urmează să fie scanate: cele arhivate, cele din zona sistemului (fişiere, directoare şi memoria operativă); fişierele pot fi identificate automat de către program sau avem opţiunea de a le scana doar pe cele executabile. Dacă dorim scanarea unor tipuri de fişiere anume, selectăm "user-defined", iar apoi specificăm extensiile care necesită o atenţie sporită.

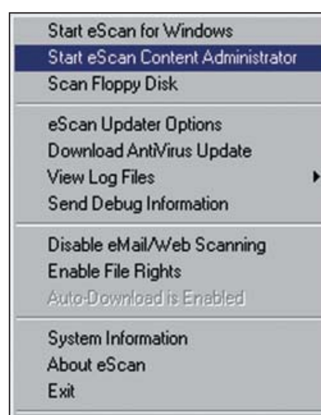
În partea de jos a ecranului avem afişată structura directoarelor. Dacă bifăm căsuţa liberă din stânga unui drive, toate subdirectoarele acestuia vor fi de asemenea selectate.

Submeniul "Monitor" face referinţă la setările aplicaţiei atunci când aceasta rulează în background. Putem de aici activa sau dezactiva scanarea în timpul rulării sistemului de operare şi activa "Scan on write". Când lansăm o aplicaţie, aceasta este citită sau scrisă în memoria sistemului. Este bine să lăsăm bifată această căsuţă, mai ales atunci când copiem fişiere de pe Internet. În cazul în care aplicaţia care rulează în background găseşte un fişier infectat, o acţiune trebuie întreprinsă. Programul poate întreba utilizatorul ce să facă sau poate lua singur o decizie în funcţie de setările din "Automatic action"; eScan poate bloca accesul la fişierul în cauză, poate înlătura virusul sau aşeza fişierul în carantină. Ultima opţiune este ştergerea acestuia de pe hard disc.

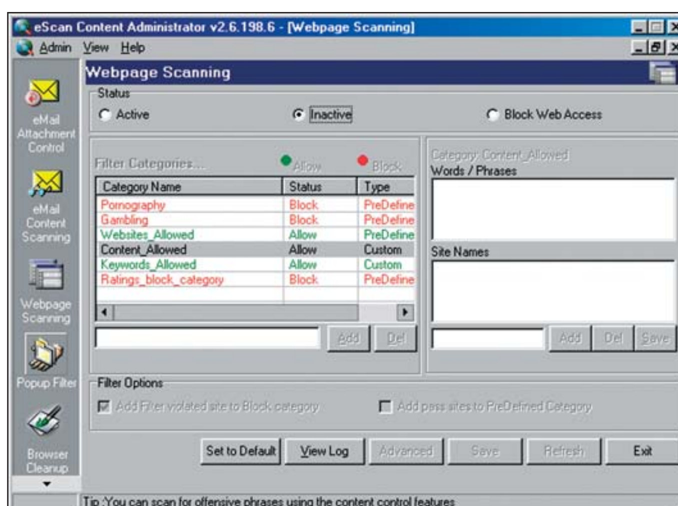
Tot de aici setăm limitele de mărime ale arhivelor care vor fi scanate şi extensia acestora.

După efectuarea unei scanări, din acest submeniu aflăm care a fost ultimul fişier analizat precum şi ultimul virus găsit de eScan.

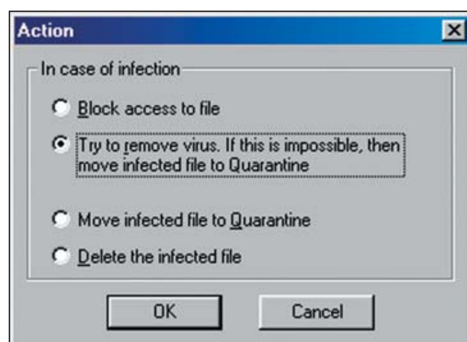
Următoarele trei submeniuri afişează informaţii referitoare la scanările programate, fişiere în carantină, respectiv o listă a acţiunilor întreprinse de program la fiecare analiză. Ultimul buton este "Information", iar acesta ne afişează în fereastra din dreapta numărul versiunii programului.



După cum am spus şi înainte, eScan nu este doar un simplu program antivirus. După instalare, în System Tray-ul din Windows vor apare două noi icoane: una reprezintă programul în sine iar cealaltă, aplicaţia care rulează în background. Un right-click pe icoana eScan ne afişează un meniu ce oferă acces uşor la toate opţiunile aplicaţiei. O altă parte interesantă a programului care poate fi lansată de aici este "eScan Content Administrator". Putem controla toate setările legate de e-mail, navigarea pe web şi blocarea pop-up-urilor. În consola "eMail Attachement Control" putem alege, în funcţie de extensie, care ataşamente venite prin e-mail vor fi blocate. Desigur, trebuie să furnizăm aplicaţiei informaţiile necesare referitoare la adresa noastră de e-mail, serverul pe care este găzduit contul şi portul prin care se efectuează traficul (toate acestea pot fi specificate la "Port Configuration"). "eMail Content Scanning" se ocupă de conţinutul mesajelor. Dacă dorim să filtrăm spam-ul folosind eScan, aici vom specifica anumite cuvinte care dacă vor fi identificate în corpul sau subiectul mesajului,



Cu eScan putem restricţiona accesul la site-uri în funcţie de URL sau conţinut



Meniul “Automatic action” permite blocarea accesului la fişierele infectate sau dezinfectarea acestora în mod automat

aplicaţia ne va oferi posibilitatea de a şterge mesajul sau de a-l introduce în carantină.

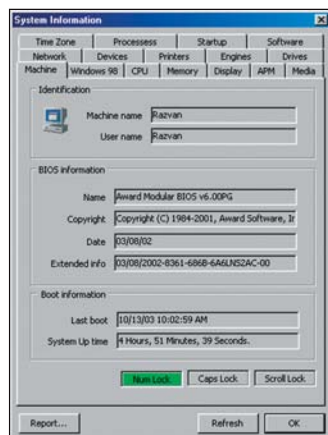
În submeniul "Webpage Scanning" se află opţiunile de configurare a filtrului pentru reclamele prezente în paginile web. De asemenea, de aici putem interzice accesul la anumite situri (cum ar fi cele cu conţinut pornografic), putem restricţiona accesul la alte pagini prin intermediul unor cuvinte-cheie predefinite.

Butonul "Popup Filter" ne oferă o listă de situri de la care dorim să acceptăm pop-up-uri (în caz că totuşi unele nu ne deranjează) şi o altă listă de pop-up-uri blocate de către program, cu adresa web corespunzătoare acestora.

"Browser Cleanup" ne ajută să facem curăţenie în cache-ul din Internet Explorer, Netscape, Opera sau a oricărui alt browser pe care îl folosim. Putem alege ce "cookies" dorim să păstrăm din cele trimise de situri sau ce plugin-uri dorim să fie activate. Opţional, putem să vizualizăm structura directoarelor în care sunt stocate toate aceste elemente.

În "File Rights" specificăm ce fişiere pot fi modificate de către alţi utilizatori dacă partajăm directoare din PC-ul nostru. Acest lucru ne oferă protecţie nu doar împotriva unor eventuali utilizatori rău-voitori, dar şi împotriva unora dintre viruşii transmişi prin reţeaua locală.

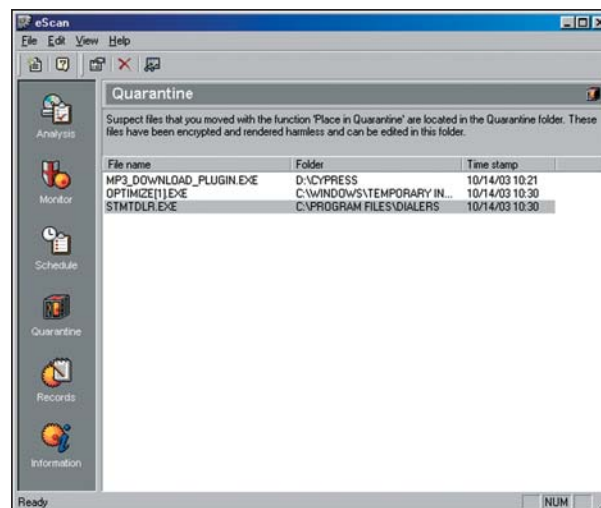
Tot prin meniul right-click prin care am activat fereastra anterioară putem avea acces la informaţii despre sistemul nostru. "System Information" ne oferă două opţiuni: "Details" şi "Sharepoints". Dacă suntem conectaţi la o reţea LAN, în "Sharepoints"



se pot urmări care fişiere din reţeaua locală au fost accesate. Cât despre "Details", aici ne sunt afişate informaţii referitoare la componentele PC-ului, la procesele care rulează, tipul procesorului, driverele folosite şi altele.

...şi protecţie sub DOS

În cazul infectării cu viruşi de boot, eScan are încorporat un scanner DOS care rezolvă problema. Indiferent ce versiune Windows rulaţi, întotdeauna e bine să aveţi la îndemână o dischetă boot "curată" pe care să o folosiţi în caz de infecţie. După



bootarea de pe dischetă, când prompter-ul vă arată A:\ tastaţi următoarele:

```
C:
CD AVPDOS
AVPDOS32 C:\
```

AntiViral Toolkit Pro va scana tot conţinutul drive-ului C (inclusiv arhivele şi bazele de date Outlook Express) şi MBR-ul. AVPDOS foloseşte următoarea sintaxă:

```
AvpDos32.exe [op iune]
cale[\nume][...]
```

Unde "cale" poate fi orice cale validă din DOS sau "*" (scanarea întregului HDD)

Opţiunile cel mai des mai folosite sunt

/- dezinfecţie

/E şterge fişierele infectate

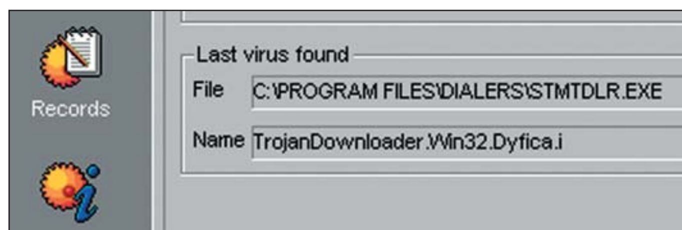
/M fără test de memorie

/P fără test MBR

/W+ sau **/WA+** generează raport extins

În concluzie, eScan oferă toate posibilităţile unui antivirus modern. Când rulează în background, eScan nu încetineşte celelalte procesele şi am avut ocazia să observ programul "în acţiune". În timp ce navigam pe Internet am fost "fericit" cu un troian (TrojanDownloader.Win32.Dyfica.f) pe care eScan l-a găsit imediat şi a pus fişierele infectate în carantină. Mi-ar fi plăcut mai mult să le şi dezinfecteze dar asta e...

Ce mi-a displăcut la eScan a fost faptul că realizarea update-urilor nu se face în timp record (unele dintre fişiere fiind prea mari pentru copierea printr-o conexiune dial-up) iar lista de viruşi pe care programul îi detectează ar putea să fie mai mare. În rest, eScan asigură o protecţie destul de bună, în special împotriva reclamelor omniprezente de pe Internet. ■



eScan a detectat un virus şi a mutat fişierul infectat în carantină

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Open Source - Încotro?

Curentul open source trezeşte fiori în cadrul marilor companii producătoare de software dar nu numai. Şi nu mă refer aici doar la Microsoft care duce de ani de zile o luptă împotriva Linux-ului, ci şi la Apple, SCO şi micii producători de software. Open Source nu înseamnă doar Linux, înseamnă şi diverse aplicaţii care pot rula pe alte platforme. Spre exemplu, un program de editare audio poate fi portat atât pe platforme Windows cât şi BSD, în acelaşi timp rezultatul fiind o aplicaţie gratuită. Dacă majoritatea aplicaţiilor open source sunt disponibile sub sisteme de operare compatibile cu UNIX, acest fapt se datorează aproape în exclusivitate comunităţii Linux.

În ultimele luni, sute de situri web au discutat conflictul dintre corporaţia SCO şi IBM. SCO a dat în judecată în Martie 2003 IBM-ul susţinând că părţi alte sistemului de operare UNIX au fost încorporate în Linux-ul livrat de IBM. SCO deţine drepturile asupra UNIX-ului şi pretinde acum 3 miliarde de dolari despăgubiri şi încetarea folosirii clonelor UNIX. În August 2003, IBM a trimis un răspuns companiei SCO printr-un proces intentat acesteia în care afirma că SCO a încălcat termenii GPL-ului. IBM a criticat faptul că cealaltă companie s-a angajat în practici nu tocmai legale de a-şi promova produsele şi că a şifonat imaginea firmei. Prin promisiunea neţinută de a adera la GPL, SCO a adus ponoase companiei IBM iar prin faptul că a vândut în trecut software atât sub eticheta SCO cât şi sub marca Caldera International, a încălcat din nou GPL-ul.

Mai mult, marile companii producătoare de distribuţii Linux cum ar fi RedHat au fost intrigate de pretenţiile corporaţiei SCO. RedHat a creat chiar un fond care urmeză să fie folosit în cazul unui proces pe care SCO ar putea să îl lanseze împotriva distribuţiilor Linux.

La sfârşitul lui Octombrie 2003, SCO a uimit din nou lumea atacând chiar GPL-ul (General Public License). Licenţa GPL afirmă că aplicaţia căreia îi este ataşată trebuie oferită gratuit, acompaniată de codul sursă nealterat al acesteia. Practic, GPL-ul este baza mişcării open source, documentul legal datorită căruia putem copia gratuit de pe Internet ultima versiune Slackware sau ultimul OpenOffice. SCO nu s-a limitat doar la afirmaţii absurde de genul "licenţa GPL nu intră în concordanţă cu textul Constituţiei Statelor Unite" dar a ameninţat şi alte firme mari sau personalităţi din lumea IT (Novell, Linus Torvalds, SuSE).

Să vedem acum imaginea în ansamblu: ce doreşte SCO defapt? OpenServer şi UnixWare, două dintre cele mai mari produse pe care SCO le comercializează în prezent au încetat să mai prezinte interes în rândurile cumpărătorilor. Asta datorită disponibilităţii unor alternative gratuite sub forma diverselor distribuţii Linux. De ce să dai bani pe un produs care să constituie baza severului tău, când ai la dispoziţie Linux? Este mai bine întreţinut, mai stabil, găseşti aplicaţii din belşug, suport tehnic oferit de sute de mii de entuziaşti şi administratori de reţea iar actualizările sunt realizate cel puţin o dată pe an. Ei bine, SCO a realizat că nu va scoate un profit aşteptând ca ceva să i se întâmple open source-ului aşa că a luat măsuri.

A doua mare ameninţare asupra open source-ului vine din partea celui mai mare producător de software din lume, şi anume Microsoft. Mega-corporaţia care învârte zi de zi milioane şi milioane de dolari, este pusă în fiecare an în faţa pericolului software-ului gratuit. În multe ţări europene dar şi în Statele Unite, din ce în ce mai mulţi deţinători de PC-uri optează pentru Linux ca sistem de operare pentru staţiile desktop. Au apărut multe distribuţii care oferă aceleaşi facilităţi pe care le întâlnim în Windows precum şi compatibilitate cu



Darl McBride - SCO CEO

sisteme Microsoft. Samba permite realizarea unei conexiuni în reţea cu zeci de tipuri de platforme, WINE rulează aplicaţii Microsoft iar alternative pentru diversele programe şi jocuri care rulează sub sistemul de operare Microsoft există destule.

Până nu demult, ceea ce îi speria cel mai mult pe novicii Linux erau scenariile parcă desprinse din filme SF în care ecranul monitorului era acoperit de caractere iar noi eram obligaţi să lucrăm de sub linie de comandă. Recent, într-o dispută Linux-Windows pe care am



avut-o cu un coleg, acesta m-a întrebat dacă există în Linux vreo aplicaţie de instant messaging. Mi-am dat seama atunci nu doar de faptul că multă lume habar nu are ce înseamnă Linux, ci şi că mulţi sunt extrem de adânc înrădăcinaţi în imaginea creată de monopolul Microsoft. În România ne spunem: "cine are nevoie de Linux pe calculatorul personal când Windows ne oferă tot ce dorim?" Nimic mai adevărat. Doar că în România legile copyright nu au fost încă aplicate într-un mod drastic. Nimeni nu îţi intră în casă să te întrebe dacă ai sau nu



Linus Torvalds

licenţă Microsoft pentru Windows XP, MS Office, licenţă Macromedia pentru Dreamweaver MX, licenţă Adobe pentru Photoshop (şi aş putea să continui mult şi bine…). În cazul firmelor, situaţia nu este chiar atât de roză, multe dintre firmele mari şi mijlocii întâlnindu-se anul acesta cu reprezentanţii BSA. În unele cazuri au fost aplicate amenzi, în altele s-a "trecut cu vederea" peste cazurile în care firma nu dispunea de acte legale de provenienţă a programelor. Poate şi la anul va fi la fel. Poate şi peste cinci ani va fi la fel. Dar peste zece? Poate în 2007 când - după spusele Microsoft - va apărea Windows Longhorn, nu ne vom mai putea bucura de un CD bootabil copiat de prin vecini nici în intimitatea propriului apartament. Imaginaţi-vă un scenariu de genul celui din "1984" al lui Orwell în care orice şoaptă sau doar o idee pasată cui nu trebuie ajunge la urechile autorităţilor. Şi atunci ne vom trezi cu o amendă pe care nu o vom putea şi nici nu ne va face plăcere să o plătim. Şi tot ce va transpira atunci în umbra fricii imprimate de un posibil control va fi software-ul gratuit.

Revenind la open source, al treilea mare inamic pe care acesta îl are este alcătuit din chiar distribuţiile în sine. Recent, RedHat a anunţat că din Decembrie 2003 nu mai oferă suport pentru RedHat Linux 8.0. Din Aprilie 2004 nici versiunea 9.0 nu va mai fi actualizată cu patch-uri iar din Mai, suportul pentru versiunile ce vor urma nu va fi accesibil decât contra-cost. Ce înseamnă asta? Dacă serverul tău rula până acum RedHat, în curând va trebui să alegi o altă distribuţie sau să plăteşti cota parte companiei RedHat ca să fii la curent cu ultimele găuri de securitate din sistemul de operare. Cazul SuSE nu este nici el prea fericit. Utilizatorii distribuţiei s-ar putea vedea în curând privaţi de varianta gratuită a distribuţiei Linux. Deja SuSE nu mai livrează sistemul de operare gratuit sub formă de ISO. Dacă vrei ultima versiune, trebuie să aştepţi două luni de la data lansării după care ţi se permite să faci o instalare sau un upgrade dar numai prin FTP. La începutul lui Noiembrie, compania SuSE a fost cumpărată de Novell. Acelaşi Novell care a anunţat la 4 August 2003 cumpărarea unei alte companii producătoare Linux - Ximian. Ximian este o excelentă alternativă a sistemului de operare Windows. Putem distinge trei mari distribuţii al căror segment de piaţă de destinaţie sunt utilizatorii care vor să facă trecerea de la Windows: Lindows, Ximian şi Lycoris. Toate trei sunt produse comerciale (Lycoris oferea încă în octombrie o versiune gratuită Linux numită "Lycoris Desktop/LX", distribuţie pe are am analizat-o în numărul 4 al revistei "My Computer") şi toate oferă utilizatorilor cele două elemente-cheie necesare succesului unui astfel de produs: o interfaţă grafică atrăgătoare şi o cât mai bună compatibilitate cu aplicaţiile ce rulează sub Windows.

Avât în vedere achiziţia SuSE, s-ar putea să ne aşteptăm în curând ca accesul în mod gratuit la sistemul de operare să fie limitat şi mai mult. S-ar putea renunţa la serverele FTP care oferă SuSE 9.0 iar al doilea mare furnizor de soluţii Linux, aflat acum sub eticheta Novell, să împingă utilizatorii spre partea comercială a produsului. Gata! Vă ajung zece ani de software gratuit, mai căutaţi-vă prin buzunare!

În mod legal, toate companiile producătoare de distribuţii Linux au dreptul să ceară bani. Ei nu vând sudoarea comunităţii open source, ei vând bucata de plastic pe care produsul este livrat, ei vând acces la suport tehnic, ei vând componente ale sistemului de operare care nu se află sub GNU (fără de



care întreaga distribuţie ar ajunge deplorabilă), lucruri pe care nu te obligă nimeni să le cumperi dar fără de care nu poţi continua.

Dacă în urmă cu cinci ani mi-ar fi spus cineva în ce hal va ajunge întreg open source-ul, probabil că m-aş fi uitat la





persoana respectivă ca la un nebun. "Open source" în sine înseamnă libertate, gratuitate, flexibilitate. E trist să vezi cum ceea ce ştiai până acum este acoperit de umbra dolarului, cum mari corporaţii ca RedHat Inc. care ani de ani s-au bătut în piept strigând "GPL!" tind să profite de pe urma imaginii formate în speranţa că vor deveni un Microsoft #2.

Să fie aceasta soarta fiecărei distribuţii open source care atinge un anumit nivel de popularitate - de a se vinde pe sine sub o formă sau alta?

Dar există - încă - alternative. Dacă nu vom mai avea ca înainte acces la RedHat şi SuSE, poate cea mai bună opţiune care ne rămâne ar fi Slackware. Cu foarte mulţi ani de dezvoltare la activ, Slackware s-a bucurat în anii '90 de o popularitate crescândă dar a fost trecut în umbră oarecum de alte distribuţii care au apărut utlerior. Oferă stabilitate dar este mai greu configurabil decât alte distribuţii mai "prietenoase". În orice caz, pentru servere ar constitui soluţia ideală. Tot pentru servere, indiferent că le folosim ca firewall-uri, servere Apache, routere sau staţii Samba într-un LAN, consider că FreeBSD ar fi o abordare potrivită dacă vrei să faci cunoştinţă cu sistemele BSD. Nu e Linux, dar e gratuit, la fel de stabil şi sigur, şi - mai important - actualizat regulat. Tot pe partea Linux mai avem Debian şi Gentoo. Ultima distribuţie a devenit destul de populară deşi nu are un "background" atât de puternic precum al Debian-ului. Este actualizată destul de frecvent dar este o distribuţie bazată pe cod sursă. La instalare ni se oferă un sistem minimal de bootare după care va trebui să luăm rând pe rând pachetele, să le analizăm, să le compilăm, să le instalăm, să verificăm dependinţele, etc. Procesul poate dura multe zile şi e destul de enervant, deşi pe de altă parte, ceea ce chiar tu ai compilat îţi oferă o mai mare siguranţă. Debian şi-a început istoria în 1992 şi în aceşti 11 ani de existenţă a rămas un produs 100% gratuit. Pachetele de instalare sunt fişiere DEB dar poate lucra şi cu RPM-urile cu care cei mai mulţi s-au obişnuit deja. Instalarea este la fel de greoaie ca şi în cazul Gentoo şi e nevoie să-ţi cunoşti extrem de bine harware-ul ca să o duci cu bine la capăt.



Ceea ce leagă ultimele trei mari distribuţii şi FreeBSD-ul este procesul de instalare. Dacă la SuSE şi RedHat ni se oferea o interfaţă grafică atrăgătoare, aici totul se realizează în mod text sau direct de sub consolă. Asta i-ar putea speria pe noii utilizatori (chiar şi pe cei obişnuiţi până acum cu simplul 1-2-3 al instalării RedHat).

Ultima mare distribuţie care a rămas încă gratuită şi oferă o instalare şi administrare în mod grafic este Mandrake. Personal, Mandrake 9.1 m-a dezamăgit profund. Nu am încercat 9.2, dar seria 8.x mi s-a părut mai stabilă decât cele lansate recent. Problema cu Mandrake este că distribuţia este destinată cel mult utilizatorilor medii şi nu administratorilor de sistem. E interesantă de testat, a adunat în jurul ei mulţi fani dar încă mai are unii paşi de făcut în ce priveşte securitatea.

Practic, există câte un Linux pentru fiecare: avem Knoppix pentru cei care doar vor să testeze fără a instala sistemul de operare; YellowDog, MkLinux sau Slackintosh sunt pentru cei care vor să vadă Linux bootând pe Macintosh; SmoothWall şi SecurePoint oferă soluţii pentru firewall-uri; Lindows, Lycoris, Ximian şi ELXLinux pun bazele unui Linux care să reprezinte alternativa ideală a Windows-ului.

Clonele UNIX şi BSD sunt utilizate azi în marea majoritate a serverelor din Internet. Printre marile corporaţii care au avut servere ce rulau FreeBSD în trecut se numără şi… Microsoft. Ironic, nu? Cel mai mare "duşman" al open source-ului să folosească un sistem de operare open source… Când a achiziţionat Hotmail, compania Microsoft ştia că serviciul e-mail utiliza FreeBSD pe servere dar a trecut totul sub tăcere. Chiar şi după achiziţie, în spatele binecunoscutei interfeţe HTML de pe hotmail.com zumzănea tăinuit un kernel FreeBSD. Nici Apple Inc. nu este străină



de BSD. Nu este un secret faptul că BSD-ul a constituit o fundaţie pentru OS X. Nucleul OS X, purtând numele de cod Darwin, a fost creat din BSD datorită stabilităţii şi uniformităţii dar şi datorită diferenţelor dintre licenţa BSD şi cea GNU. O mişcare inteligentă din partea Apple, deoarece, dacă ar fi ales Linux-ul ca punct de pornire şi presupunând prin absurd că SCO va reuşi cumva să anuleze peste 10 ani de activitate GNU, utilizatorii de Mac-uri şi compania producătoare s-ar fi putut afla într-o situaţie critică.

Linux-ul este în continuare spinul din coasta lui Bill Gates, recentul val de viruşi care exploatează servere Microsoft înrăutăţind şi mai mult imaginea companiei. Singurul segment de piaţă pe care gigantul software nu reuşeşte să îl domine în totalitate este cel al serverelor, sector în care Linux este bine înfipt.

Există avantaje şi dezavantaje în ambele tabere, atât în cea a suporterilor open source cât şi în cea comercială. Comunitatea open source nu promite nimic, dar lucrează cot-la-cot pentru un scop comun. Oameni care nu s-au întâlnit faţă în faţă niciodată pot elabora un proiect open source care să ia amploare la nivel internaţional. Produsele comerciale oferă însă o oarecare siguranţă şi continuitate. Există zeci de distribuţii şi aplicaţii Linux care au murit în faşă sau după mai mulţi ani datorită faptului că membrii şi-au pierdut interesul pentru dezvoltare sau răspunsul din partea utilizatorilor a fost prea mic. În schimb, dacă luăm o companie precum Novell şi îi analizăm calea pe care a urmat-o, putem observa o serie de suişuri şi coborâşuri. Novell nu a înregistrat succesul pe care miza cu produsele Netware dar intenţionează să îşi refacă imaginea folosind renumele Linux-ului. Un pas inteligent, trebuie să recunosc.



Dacă producătorii de sisteme de operare comerciale se tem din ce în ce mai mult de open source, în curând va veni şi rândul producătorilor de software. Gimp, programul de editare grafică pe care îl întâlnim în mai toate distribuţiile Linux, oferă de două luni suport CMYK. Era ultimul pas pe care software-ul trebuia să îl facă pentru a putea concura cu Adobe Photoshop. La ora actuală, există foarte puţine lucruri pe care Photoshop să le poată face iar Gimp nu. OpenOffice, suită pe care am discutat-o în numerele trecute ale revistei, concurează îndeaproape cu MS Office şi StarOffice produse de Microsoft, respectiv Sun Microsystems. Când aceste mari produse se vor simţi cu adevărat ameninţate, lumea software-ului gratuit va începe să fie asaltată din toate părţile cu pretenţii de genul celor invocate de grupul SCO. Şi atâta timp cât marile distribuţii vor încerca să scoată bani de pe urma open source-ului, întregul concept, toată etica acestuia va fi pusă la îndoială atât de către utilizatori cât şi de companiile producătoare de software comercial.



Filosofia open source-ului este aceea că utilizatorul, odată cu software-ul, primeşte şi o serie de drepturi. Dreptul de a copia, distribui, studia şi modifica software-ul respectiv. Pentru a face acest lucru, codul sursă al software-ului trebuie să fie făcut public. Unele companii precum Lycoris "uită" să livreze şi codul sursă împreună cu produsele GPL, iar cum o parte a utilizatorilor trec cu vederea asemenea incidente, încet-încet s-ar putea să obţinem o cu totul altă abordare a Linux-ului, una în care pentru finalizarea produsului vor contribui sute şi sute de oameni din întreaga lume iar rezultatul se va vinde scump, sub formă binară.

În prezent, văd puţine căi pe care utilizatorii obişnuiţi cu RedHat şi SuSE le-ar putea apuca. Una ar fi Proiectul Fedora iniţiat de RedHat (detalii la **http://fedora.redhat.com**). O alta ar fi o migrare spre o distribuţie disponibilă gratuit în totalitate cum ar fi Slackware sau adoptarea unei arhitecturi de genul FreeBSD sau NetBSD. Până atunci însă, să vedem cum vor evolua lucrurile în acest nou an în ceea ce priveşte software-ul gratuit. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro















Instant Mess...aging

Lasă munca, mesageria instantanee e pentru uneltealā, flirturi şi bârfe...

Flirtul între colegi, uneltirile împotriva şefului şi bârfa despre "ceilalţi" se află printre principalele subiecte care circulă prin mesageria instantanee între birouri, conform unui studiu întreprins de Reuters.



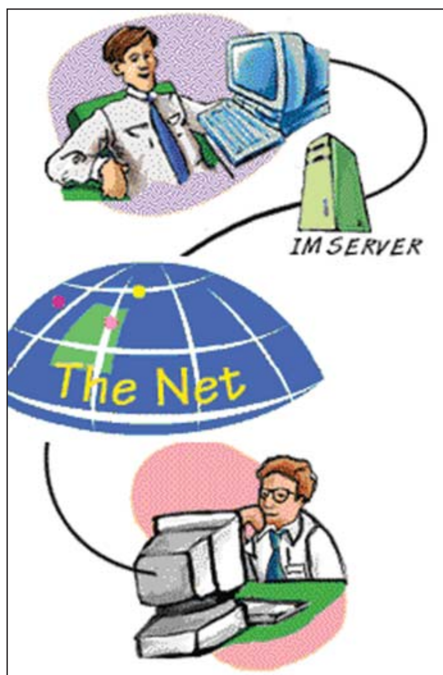
Aşa numitul "IM-ing" (chat-uiala, mai pe limba calculatoriştilor) s-a instalat confortabil în mai toate birourile din zilele noastre. La fel cum au procedat cu e-mailul acum câţiva ani, corporaţiile au îmbrăţişat cu satisfacţie tehnologia IM (Instant Messenging) în scopul facilitării unei comunicări rapide şi ieftine între salariaţi. Însă tehnologia IM implică şi destul de multe neajunsuri.



Subiecte predilecte

Deoarece mulţi utilizatori sunt convinşi că nu pot fi monitorizaţi de către conducere, schimbă cu dezinvoltură mesaje ale căror conţinut variază de la consideraţii răutăcioase asupra coafurii unei colege, până la informaţii "sensibile" despre proiecte de interes corporativ major.

"Corporaţiile nu monitorizează cu suficientă seriozitate chat-uiala angajaţilor", afirmă Nigel Hawtorn,



directorul pentru Europa al Blue Coat Systems, firmă de securitate care a derulat un studiu pe un eşantion de300 de firme în SUA şi Marea Britanie, cele mai mari pieţe de IM din lume. "Dacă te apleci spre monitor şi tastezi de zor, cine poate să ştie ce scrii acolo?", a adăgat el.

Preponderenţa chat-uielilor cu caracter personal determină apariţia unor breşe prin care se produc scurgeri de informaţii, afirmă Hawthorn. În Marea Britanie, 65% din cei 204



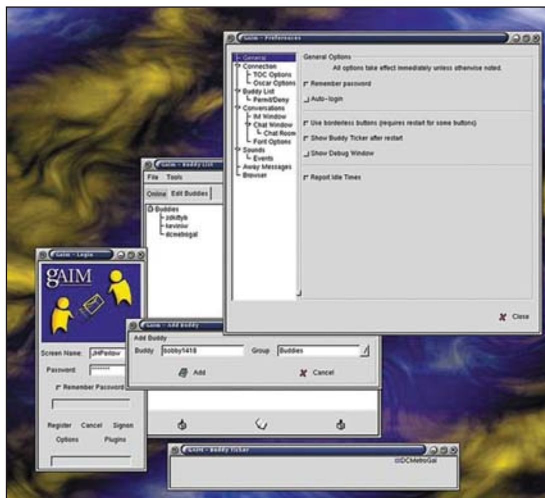
respondenţi au răspuns că folosesc IM în scop personal în timpul orelor de lucru. Jumătate dintre ei au recunoscut că pigmentează mesajele cu limbaj abuziv, 40% folosesc IM pentru a conspira împotriva unor colegi şi aproape o treime au confesat că "fac avansuri cu caracter sexual" sub deghizarea nevinovatei căsuţe de dialog.

Fenomenul Big Brother

Respondenţii din SUA, pe de altă parte, folosesc IM mult mai inofensiv. De exemplu, mai puţin de unul din cinci americani participanţi la studiu au afirmat că folosesc IM pentru a comenta acţiunile conducerii firmei sau pentru a flirta. O explicaţie a covârşitoarei diferenţe o constituie fenomenul Big Brother. Aproape 60% dintre britanicii intervievaţi nu credeau sau nu au fost siguri că discuţiile lor pe IM ar putea fi monitorizate de angajator, în timp ce 71% dintre americani au fost convinşi - şi chiar au dreptate - că mesajele IM pot fi urmărite.

Cine are de câştigat?

Avantajele mesageriei instantanee sunt clare, dar limitarea constă în faptul că poţi contacta doar prieteni care utilizează aceeaşi reţea IM. Sistemele de mesagerie instantanee sunt necompatibile şi proprietare, fiind



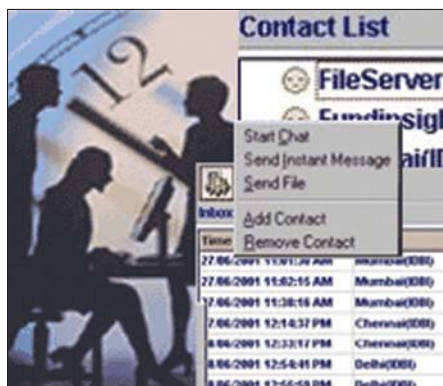


protejate sub diverse forme prin legislaţia în domeniul proprietăţii intelectuale (de exemplu, subiectul unui brevet de invenţie obţinut în anul 2003 de Microsoft pentru MSN constă din faptul că în timpul desfăşurării unei discuţii prin MSN Messenger, poţi să vezi exact când interlocutorul îşi tastează replica, pentru a-ţi pregăti un răspuns).

Datorită incompatibilităţii dintre sisteme, dacă foloseşti MSN Messenger, nu vei putea să conversezi cu prietenii care folosesc Aim, ICQ sau Yahoo! Messenger. Soluţia e la îndemâna oricui: să te înregistrezi ca utilizator şi pe celelalte reţele IM pe care prietenii tăi deţin conturi. Sau - de ce nu - să îi convingi chiar pe ei să se înregistreze pe reţeaua folosită de tine. Tocmai acest aspect determină, în acelaşi timp, menţinerea unei concurenţe acerbe - în care fiecare ofertant de servicii IM încearcă să adune cât mai mulţi clienţi.

Probabil că te întrebi - la ce bun, la urma urmei, dacă serviciile sunt oferite gratuit către utilizatorii casnici? Ei bine, "bătaia peştelui" apare de fapt în segmentul corporativ, unde sunt ofertate aplicaţii personalizate





pentru fiecare organizaţie în parte, beneficiind de nivele diferite de securitate şi de administrare a informaţiilor vehiculate prin reţea.

Războiul reţelelor IM

Într-adevăr, putem vorbi despre un veritabil război, al cărui început a fost declarat încă din 1999. Microsoft, într-un comunicat de presă de-a dreptul revoluţionar (dar prea puţin comercial, cum aveau să o dovedească evenimentele ulterioare), a făcut public faptul că utilizatorii serviciului MSN Messenger pot conversa prin intermediul acestei aplicaţii şi cu utilizatorii serviciului Aim (oferit de AOL). În replică... instantanee, AOL a închis accesul utilizatorilor MSN, în scopul -declarat - de a-şi proteja propriii clienţi. "Totul se rezumă la intimitatea membrilor noştri, astfel încât nu putem permite accesul necondiţionat al terţilor în reţeaua noastră" - afirma Jane Marrinan, directorul de comunicare AOL din Marea Britanie.

Până la sfârşitul anului 2003, mesageria instantanee deţinea cea mai mare popularitate în Statele Unite, unde internauţii petrec - în medie - cam de cinci ori mai mult timp decât cei din Europa. Însă bătrânul continent câştigă teren: cel mai activ operator pe această piaţă - divizia MSN din Marea Britanie - înregistrează zilnic două-trei mii de noi abonaţi casnici, fără a mai vorbi de abonamentele corporative, domeniu în care creşterea este şi mai spectaculoasă.

Totuşi, dintre cei mai cunoscuţi furnizori de mesagerie instantanee, compania AOL cu serviciul AIM este de departe în fruntea clasamentului, beneficiind la sfârşitul anului trecut de aproape 200 de milioane de utilizatori şi susţinând un flux impresionant de peste 1,6 miliarde de mesaje în fiecare zi.

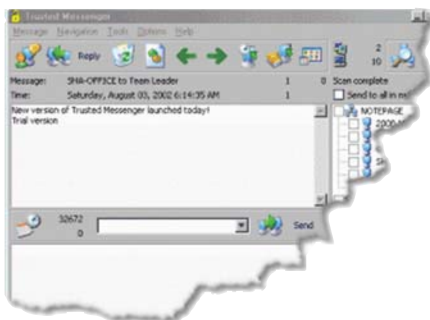
ICQ, recent achiziţionat de acelaşi magnat AOL, deţine un portofoliu de peste 140 de milioane de utilizatori.

MSN, oferit de Microsoft, mai are încă mult teren de câştigat în această bătălie, beneficiind de mai puţin de 80 de milioane de utilizatori.

Soluţii posibile

Există deja numeroase programe care se pot conecta simultan la mai multe reţele de IM, cel mai cunoscut soft de acest gen fiind Trillian, produs de Cerulean Studios. Cu toate acestea,







trebuie să ai conturi separate pe fiecare dintre reţelele pe care le utilizezi.

Sunt doar primii paşi, întrucât, pe viitor, se remarcă o uşoară tendinţă de convergenţă între sistemele IM. AOL oferă deja interoperabilite între cele două programe ale sale, astfel încât ultimele versiuni de ICQ pot comunica şi cu reţeaua Aim. Mai mult, ca o reacţie pozitivă la intens-mediatizatul pact anti-trust semnat la sfârşitul anului trecut de către Microsoft, reprezentanţii AOL au afirmat că vor "căuta soluţii" pentru interoperabilitatea cu sistemul MSN. "Nu e sigur 100%, dar am încredere că în trei până la cinci ani va exista un singur sistem IM public, la fel ca telefonia şi





e-mailul" - afirma Mark Levitt, unul dintre vice-preşedinţii companiei IDC, specializată pe probleme de analiză a pieţei.

Facilităţi suplimentare

Având în vedere tendinţele de convergenţă a sistemelor IM, operatorii vor fi constrânşi să ofere facilităţi suplimentare faţă de concurenţă, pentru a-i determina pe utilizatori să apeleze la respectivul produs software. Deja numeroase programe IM oferă posibilitatea efectuării de conversaţii prin voce şi chiar efectuarea de videoconferinţe, iar facilitatea de a transfera imagini, muzică şi fişiere de orice natură tinde să devină deja o caracteristică standard a tuturor programelor IM.

O largă varietate de servicii suplimentare speciale, pe bază de taxă, sunt pregătite de AOL - printre care şi un serviciu de... întâlniri amoroase (să nu uităm că se apropie, cu paşi mari, Valentine's Day!).



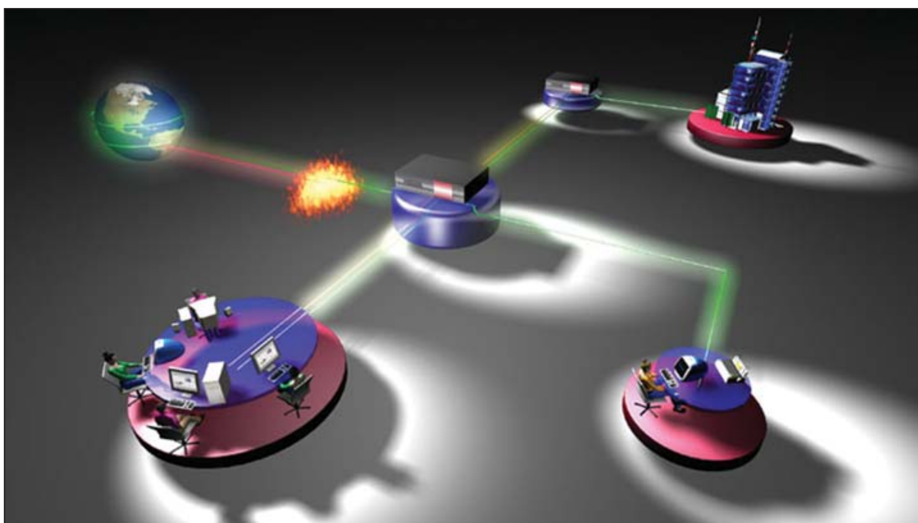
Soluţii actuale pentru IM

Până la mult aşteptata (de către utilizatori, desigur!) "unificare a reţelelor" de mesagerie instantanee, ai la îndemână următoarele soluţii posibile:

- să te asiguri că toţi prietenii tăi folosesc aceeaşi reţea (destul de dificil)
- să rulezi mai multe aplicaţii IM diferite simultan (ceea ce nu e tocmai la îndemână)
- să foloseşti un client IM care "se înţelege" cu mai multe reţele (pe moment, pare să fie cea mai bună soluţie în accepţiunea "înveteraţilor" în ale chat-ului).

Dacă dispui şi de alte soluţii pentru această dificilă problemă, sau pur şi simplu vrei să discutăm mai multe pe această temă, aştept e-mailul tău oricând, la... ■

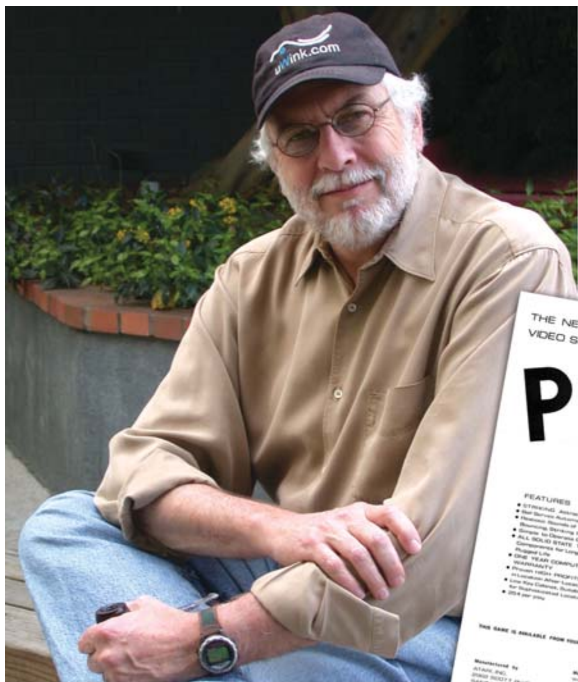
Mircea Buzlea
mircea@myc.ro





Au fost odată celebrITăţi

Dacă v-aţi întrebat vreodată ce s-a întâmplat cu unele nume de prestigiu care erau cunoscute în firmamentul IT , aici veţi găsi nişte răspunsuri. Am făcut unele cercetări ca să aflăm cu ce se mai ocupă ei in zilele noastre.



Nolan Bushnell: unul dintre cei mai mari iniţiatori ai torentului de jocuri din ziua de azi



Comparată cu cele mai multe industrii, lumea PC-ului are o istorie scurtă. În câteva decenii arena PC s-a tot dezvoltat şi de la nişte începuturi fără interes a ajuns să fie prezentă peste tot în lumea modernă. Acum, companiile de computere şi jocuri video sunt cele mai profitabile afaceri din lume. Ca şi în cele mai mature arene comerciale, câteva corporaţii domină lumea tehnologiei – Hewlett-Packard, Dell şi IBM. Şi, împreună cu alte companii mari, acestea ne aduc un şir nesfârşit de nume ale unor oameni în costume gri.

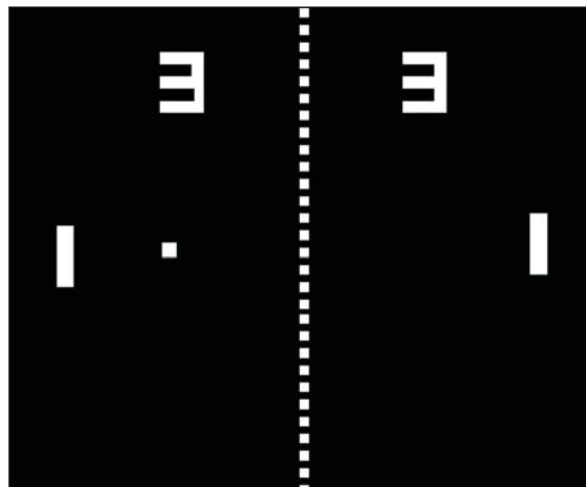
Oricum, de la începutul lor de la mijlocul anilor 1970, când “feţe palide“ care până atunci concepeau unelte de grădinărit şi garaje, s-au adunat şi au făcut microprocesoare şi chipuri de memorie, trecând prin era boom-ului dotcom şi până în zilele noastre, dezvoltarea industriei computerelor ne-a adus
partea ei de personalităţi.
Mulţi dintre aceşti “luminaţi“ cu idei revolţionare au atras atenţia oamenilor cu bani, în timp ce faima şi norocul i-a găsit pe alţii care au fost destul de norocoşi să fie la timpul şi locul potrivit. Unul sau doi şi-au clădit imaginea pe baza editorialelor din revistele de scandal, iar ceilalţi şi-au construit cariera pe baza norocului. Pe scurt, aceştia sunt oamenii pentru care dintr-un motiv sau altul lumina rampei a strălucit.

Bineînţeles celebritatea este schimbătoare iar flacăra faimei se poate stinge repede. Dacă v-aţi întrebat vreodată unde s-au ascuns unele nume din industria calculatoarelor, ei bine, la fel am făcut şi noi. Aşa că am făcut cercetări pentru a descoperi ce s-a întâmplat cu unele dintre cele mai cunoscute nume ale trecutului. Am avut succes dar în aceeaşi măsură şi eşec, aşa că vă invităm să citiţi mai departe să vedeţi care dintre aceste nume au avut curajul să vorbească şi care nu.

Mai ţineţi minte Pong?

Nu vom fi destul de naivi încât să încercăm să căutăm punctul de început al industriei PC: puteţi întreba câţi oameni doriţi când a început afacerea să se dezvolte şi veţi obţine la fel de multe răspunsuri contradictorii. Oricum, cei mai mulţi sunt de acord că doar un singur om este răspunzător pentru că a adus în atenţia lumii întregi jocurile video – Nolan Bushnell.

Un prieten de-al său pe nume Steve Russell a inventat primul joc video veritabil, un program pe nume Spacewar care rula pe un minicomputer antic cu terminale PDP-1. Oricum accesul la aceste aparate extrem de scumpe era rezervat studenţilor care frecventau laboratoarele de informatică din campusurile facultăţilor. În câteva cuvinte, doar studenţii de elită au ajuns să joace acest joc de bază dar totuşi inspiraţional.



Pong a cucerit prin simplitate

Născut în 1943, tânărul Nolan Bushnell a fost unul din electroniştii tipici care pierdea ore întregi în garaj construind tot felul de dispozitive. În 1962 în timp ce studia ingineria la Universitatea din Utah, a văzut prima dată jocul lui Russell, Spacewar. Mai târziu, amintiri din experienţa Spacewar l-au determinat să creeze o variantă a jocului pentru o audienţă mai mare, numindu-l Computer Space. Dar un alt joc, care a apărut mai târziu i-a creat renumele lui Bushnell. Lansat pe piaţă în 1973, Pong a capturat imaginaţia generaţiei de atunci şi a dat astfel startul pieţei de jocuri video. Pe baza succesului adus de Pong, Bushnell a creat o companie faimoasă pe nume Atari.



Bushnell lucrează acum într-un birou aflat nu foarte departe de Aeroportul Internaţional din Los Angeles. Aici, sub masca unei companii numite Uwnik, Bushnell încearcă să-şi recapete gloria de altă dată. “Cu această companie creez diferite jocuri puzzle şi o reţea de jocuri multiplayer pentru public. De asemenea lucrez la un proiect educaţional prin care să se folosească teoria jocului pentru a preda.“

Planul lui Bushnell în ceea ce priveşte “reţeaua de jocuri multiplayer“ implică instalarea unor terminale conectate în arene publice, precum baruri, cluburi şi sălile de aşteptare ale aeroporturilor. Sistemul este deja în picioare şi funcţionează în Marea Britanie iar Uwnik are ambiţii să construiască o reţea globală: o arcadă de amuzament cu clientelă din lumea întreagă. Bushnell crede că email-ul este dovada vie a succesului jocurilor în reţea: “cred că email-ul a avut cel mai mare impact în ultimii 25 de ani. Comunicarea asincronă pe care o oferă email-ul a adus o productivitate importantă lumii.“

Apple şi Wozniak

Steve Wozniak a fost unul din adevăraţii pionieri ai industriei calculatoarelor şi pentru unii chiar un erou. Cariera lui Wozniak a început în 1970 când a fost angajat de Hewlett-Packard pentru a proiecta chipuri pentru calculatoarele de buzunar.

În 1976 şi-a unit forţele cu Steve Jobs şi au format Apple Computer. Primul produs al celor doi a fost Apple I, un aparat făcut de mână, într-o cutie de lemn. Interesul manifestat faţă de acest aparat a determinat perechea să dezvolte Apple II, un computer mult mai puternic cu un panaş profesional care lipsea primului model. Astfel, înainte ca deceniul să se termine, Apple Computer s-a dezvoltat de la o echipă de doi oameni la o companie de multimilioane de dolari. Surprinzător, numele lui Wozniak a fost atunci la fel de cunoscut ca al companiei la care a fost co-fondator. În 1981 Wozniak şi-a aliat compania cu Apple şi s-a întors la universitate pentru a-şi termina gradul de inginer. De atunci singura dată când şi-a folosit renumele pentru a face ceva folositor a fost când a oferit studenţilor eminenţi caiete, implicându-se în tot ceea ce însemna educaţie. Pe scurt, este genul de filantrop şi susţinător al edificării. De asemenea rămâne un suporter de neclintit al platformei Apple Macintosh. Întrebat ce ambiţii ar mai putea exista pentru cineva care a creat deja una din cele mai recunoscute mărci ale lumii Wozniak a răspuns: “acum sunt implicat într-un start-up. Nu încerc să aduc o lume de ziarişti la uşile noastre. Încerc pe cât posibil să mă ascund de presă pentru a crea un produs superior. Nu este un computer sau un aparat de informare în acest sens.“.

Cât despre dependenţa de computerul modern, Wozniak este direct: “sper ca într-o zi cineva să aducă o tehnică care va face calculatoarele mai fiabile şi să nu aibă nevoie de schimbări constante.“

Uitându-ne înapoi la anii ce au trecut de la formarea şi apoi de la plecarea lui de la Apple, ne-a interesat părerea lui Wozniak în ceea ce priveşte evoluţia industriei de la acele zile. Întrebat ce a reprezentat atracţia principală în ultimul sfert de secol “Woz“ a răspuns: “prima dată computerul a fost un înlocuitor pentru maşina de scris, cu unele softuri care să ne uşureze munca, pe care nu le-am mai avut niciodată până atunci. Apoi jocurile au devenit software şi chiar au fost scrise în Basic, iar acum modificări la hardware care înainte durau foarte mult sunt posibile. Hardware-ul şi softul au fost îmbunătăţite într-un asemenea fel încât au făcut computerul să semene tot mai mult cu un om, în termeni de grafică, limbaj şi multe altele. Acest proces continuă încă. Fiecare pas din dezvoltarea sa îl face mai atractiv şi mai nostim ca înainte.“

Întrebat de asemenea care a fost cea mai interesantă dezvoltare din punctul de vedere al unui pionier în industrie - Internetul, camerele digitale? - Wozniak a meditat înainte să răspundă: “Internetul s-a schimbat atât de mult încât nu voi comenta pe această temă. Primele modele de camere digitale au fost proiectate pentru televizor. Acum ne salvăm fotografiile, filmele, melodiile, şi aproape tot restul datelor pe hard disk şi CD-Rom, iar DVD-urile şi hard disk-urile externe sunt destul de accesibile. Toată lumea poate să-şi mărească RAM-ul la preţurile de azi.“

Oricum nu toate opiniile lui Wozniak sunt roze în ceea ce priveşte industria din zilele noastre. El avertizează consumatorii să aibă grijă atunci când dau fuga la magazin să-şi cumpere ultimul produs, cel mai nou. “Companiile au descoperit că este mai uşor să câştige mai mult dacă rearanjează lucrurile“, a explicat Wozniak. În principiu, acelaşi produs





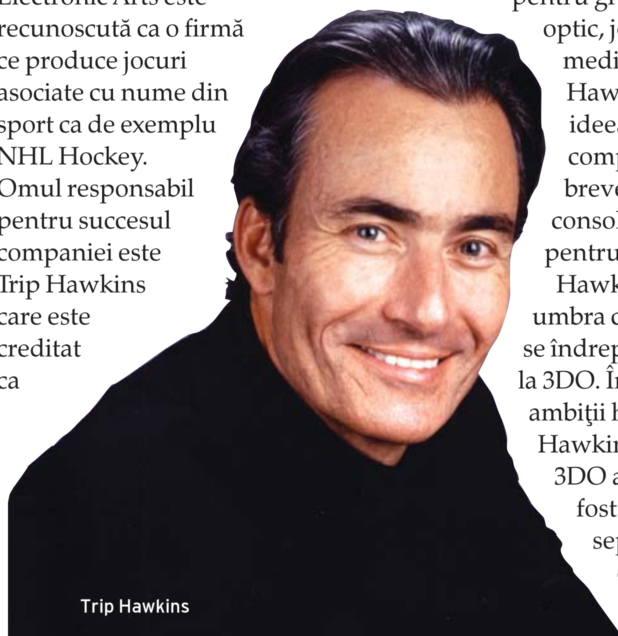
Steve Jobs (stânga) şi Wozniak (dreapta) au fost scânteia din spatele companiei Apple

este etichetat ca unul nou şi esenţial. Mi se pare un forţat caracter demodat, cu toate că în cele mai multe cazuri este mai uşor să rearanjezi mobila pe Titanic. De asemenea câştigurile se bazează foarte mult şi pe şmecherii. De exemplu, cumpăraţi o imprimantă la un preţ destul de mic dar plătiţi 75 de dolari pe cerneală în prima zi în care trebuie să imprimaţi câteva sute de pagini. De asemenea o şmecherie reprezintă şi rata lunară. Este mai greu să-ţi dai seama ce scumpă e o maşină dacă tot ceea ce ei îţi spun este o rată lunară. Acum avem facturi pentru orice aparat şi serviciu pe care vă angajaţi să-l folosiţi."

Când vine vorba despre competiţia pe piaţă, PC Wozniak spune: "se pare că acum monopolizează piaţa două companii: Apple şi Microsoft. Pe oricare dintre acestea aţi alege-o va trebui să vă mulţumiţi cu pachetul software pe care vi-l oferă. Calitatea soft-ului a scăzut foarte mult, incluzând sistemul de operare pe care îl primiţi odată cu calculatorul."

Electronic Arts

Una dintre cele mai faimoase companii de jocuri video din zilele noastre este de asemenea şi una dintre cele mai vechi. Înfiinţată în 1982, Electronic Arts este recunoscută ca o firmă ce produce jocuri asociate cu nume din sport ca de exemplu NHL Hockey. Omul responsabil pentru succesul companiei este Trip Hawkins care este creditat ca fiind designerul unora dintre cele mai celebre jocuri ce de exemplu John Madden Football. Hawkins a fost directorul de la Electronic Arts dar profilul său media s-a ofilit de când nu mai este în rolul de conducere. Hawkins a rămas la cârma companiei o bună parte din deceniu până a decis să renunţe, îndreptându-se spre o nouă branşă a hardware-ului: 3DO. Ţelul acesteia era să promoveze hardware-ul pentru grafică 3D, stocarea pe disc optic, jocul în reţea şi interesul media – domenii în care Hawkins excelează. Esenţa din ideea 3DO era faptul că compania trebuia să creeze şi să breveteze specificaţii pentru consolele de jocuri avansate, pentru producătorii hard.



Trip Hawkins

Hawkins se ascunde acum în umbra companiei spre care odată se îndreptau reflectoarele presei – la 3DO. Întrebat despre iniţialele ambiţii hardware ale companiei, Hawkins a fost circumspect:" 3DO a profitat de moment şi a fost lansată ca şi companie separată dar în acelaşi timp dovedindu-se a fi un catalizator pentru hardware dedicat

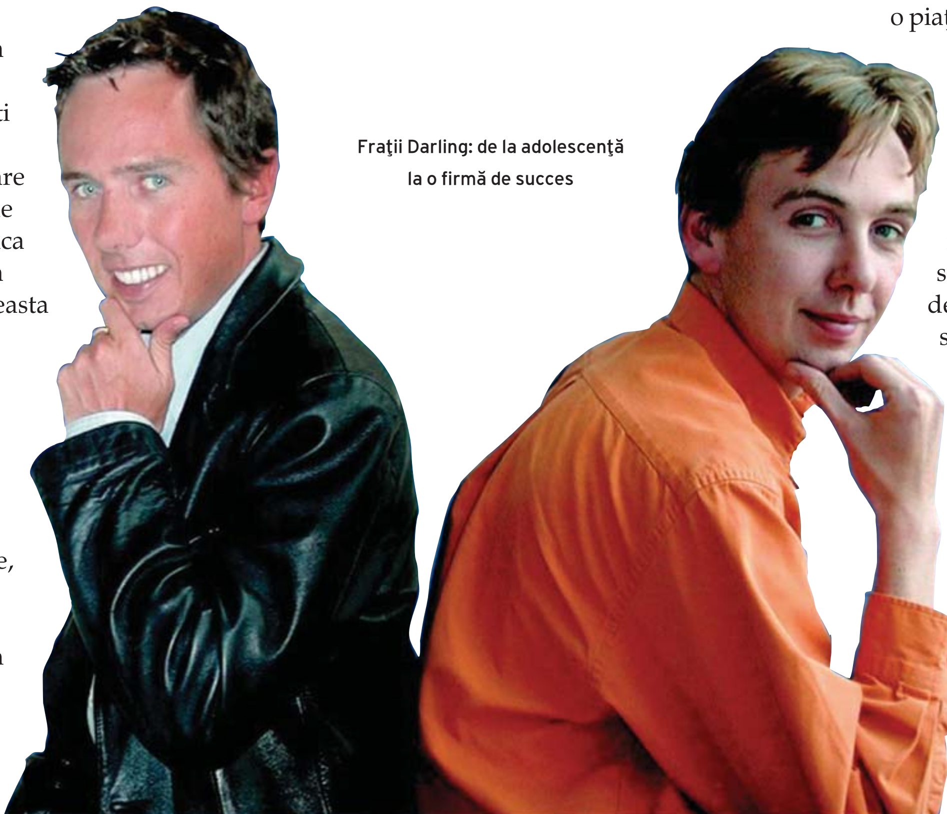
jocurilor. A fost o afacere instabilă. Cu alte cuvinte ambiţiile firmei s-au dovedit a fi doar un succes comercial. În 1997 schemele consolei au fost vândute şi 3DO a fost repoziţionat ca şi editor software. Încă preşedinte şi director executiv al 3DO Hawkins a fost fericit să ne pună la curent cu cariera sa: "3DO a fost cel mai rapid editor software de jocuri din 1997-1999, dar în 2000 industria jocurilor a întâlnit o perioadă de tranziţie extrem de grea, lăsând la o parte Play Station 1 şi privind spre Play Station 2 şi alte sisteme noi, care au afectat 3DO şi toţi ceilalţi editori. Pentru 3DO s-a întors roata, şi acum, în 2004, este din nou predispusă la succes. La 3DO am avut câteva idei de jocuri care au avut succes incluzând *Army Man*, un joc în serie care s-a vândut în 7 milioane de unităţi şi *High Heat Baseball* care este cel mai puternic joc de simulare a basebalului. O altă idee de a mea este discutată de către presă ca fiind cel mai interesant joc nou din 2003. Este numit *"The Four Horsemen of the Apocalypse"*.

Unde-s doi puterea creşte...

În anii '80 deliciul presei era să prezinte publicului poveşti siropoase: basme despre oameni care au combinat ideile strălucite cu munca din greu pentru a face averi, din aceasta rezultând de cele mai multe ori faima. Destul de tinerei, cu maşini sport elegante şi destul de şmecheri în ceea ce privea afacerile, David şi Richard Darling s-au potrivit perfect în tabloul creat de ziarişti.

Ca adolescenţi, fraţii Darling au început prin a scrie jocuri pentru platforme de 8 biţi, vânzându-şi produsul muncii sub eticheta Mastertronic. Loviţi de succes, cu ajutorul tatălui lor, Jim, în 1986 fraţii Darling şi-au pus pe picioare propria lor companie software – Codemasters. Nu mai trebuie să vă spunem noi că firma a avut succes: la aproape două decenii firma încă mai prosperă. A fost responsabilă pentru crearea unora dintre cele mai cunoscute jocuri din anii trecuţi ca şi Colin McRae Rally şi Micro Machines. Firma a angajat 350 de oameni şi se află încă în posesia familiei Darling.

Am vorbit cu David Darling despre prosperitatea lui de odinioară. Ce a reprezentat atracţia principală pentru cineva care dintr-un adolescent s-a transfomat într-un om de afaceri multi-milionar? "Am fost intrigat să văd cum industria s-a dezvoltat de la o piaţă reprezentată doar de câţiva băieţi între 10 şi 14 ani, interesaţi de SF, la o industrie globală reprezentată de toate categoriile de oameni şi cu toate categoriile de jocuri. Atracţia mea principală a fost tehnologia care s-a dezvoltat foarte mult. Trecerea de la 2D la 3D cu PS1 a fost un pas uriaş care a făcut jocurile mai accesibile şi pline de satisfacţii pentru unii oameni. Trecerea la DVD a fost fantastică de asemenea pentru că este mai ieftin de produs şi totuşi atât de mare în capacitate.


Fraţii Darling: de la adolescenţă la o firmă de succes

Lastminute - de ultimă clipă

Bineînţeles, nu toată industria a început să strălucească în îndepărtatul şi întunecatul trecut. Boomul dotcom din anii 90 a atras multe celebrităţi dar în Marea Britanie nimeni nu a fost mai faimos ca Brent Hoberman.

Absolvent al Universităţii Oxford, cariera lui Hoberman a inclus o vreme când era consultant la o firmă de confecţii, Mars, şi a fost acţionar la o afacere în dezvoltare, QXL. Oricum Hoberman este mai bine cunoscut ca şi co-fondator la Lastminute.com. De la începutul lui în 1998, Lastminute.com a fost lăudat de către brokeri şi media ca reprezentând fiind tot ceea ce trebuie să fie o bună companie de Internet: un nume memorabil ataşat unei interfeţe uşor de folosit care a oferit instantaneu o piaţă pentru comodităţile perisabile din lumea întreagă (ca şi locurile din avion sau camerele de hotel). Lastminute.com a fost făcut public în martie 2000 şi apogeul său a fost reprezentat de faptul că valoarea stocului de piaţă a companiei lui Hoberman a fost în exces de £800m; şi se spunea că Hoberman în persoană valora £77m. Dar nu a fost menit să dureze. Timp de câteva zile preţul acţiunilor a scăzut sub £3.80, lăsând sute de investitori mai mici afară. În

Keyword Search
All Products
search

lastminute.com WOW!
europe's most visited travel & leisure website
Get your weekend away! 100's of ideas for the two days that matter - for weekend breaks, hotels, restaurants, theatre and more - click here

Find it
Homepage
Travel
Holidays
Summer 2003
Flights
Hotels
Flight + Hotel
Skiing
Luxury Breaks
Car Hire
Train Tickets
Ferry Tickets
Travel Insurance
Entertainment
Restaurants
Experiences
Sport
Theatre
Music
Cinema
Staying In
Order a Takeaway
Buy/Rent DVDs
Gifts
Auctions
What's new?
Wicked Weekends
Easter
A-Z Index
Help/FAQs
Latest travel news
Your Details

Instant Search
TRAVEL
Holidays Flights Hotels
Flight+Hotel-SAVE £££ Car hire
LIFESTYLE
Entertainment Gifts
Restaurants Auctions
Departing From: I don't mind!
Destination: I don't mind!
click for a list of destinations
Departure Date: I don't mind!
Give or Take: 2 (days)
Length of Stay: I don't mind!
Star Rating: I don't mind!
Price: (max per person) I don't mind!
Keywords (eg 'Pool'): I don't mind!
search

Today's highlights
from Gifts...
Vinopolis special - wine tour for two save £8
from £20.00
from Holidays...
Eurostar to 5* Brussels - £129
from £129.00
from Entertainment...
Eminem @ Milton Keynes Bowl
from £30.00

Our other sites

Today's bestsellers
from HOLIDAYS
Beautiful 4* Madeira - various departures (£299.00)
from GIFTS
Do Something voucher £49 - choose from 16 experiences (£49.00)
from RESTAURANTS
Babylon @ Kensington Roof Gardens - 'beat the bulge' dinner £14.50
from HOTELS
Menzies Belford Hotel - 4* in Edinburgh (£55.00)
from ENTERTAINMENT
Fame the Musical @ the Aldwych Theatre - 2 for 1 (£16.25)
from EXPERIENCES
Nirvana Health spa day - Tues to Thurs (£55.00)
more bestsellers

Have you seen...
70% off London hotels click here

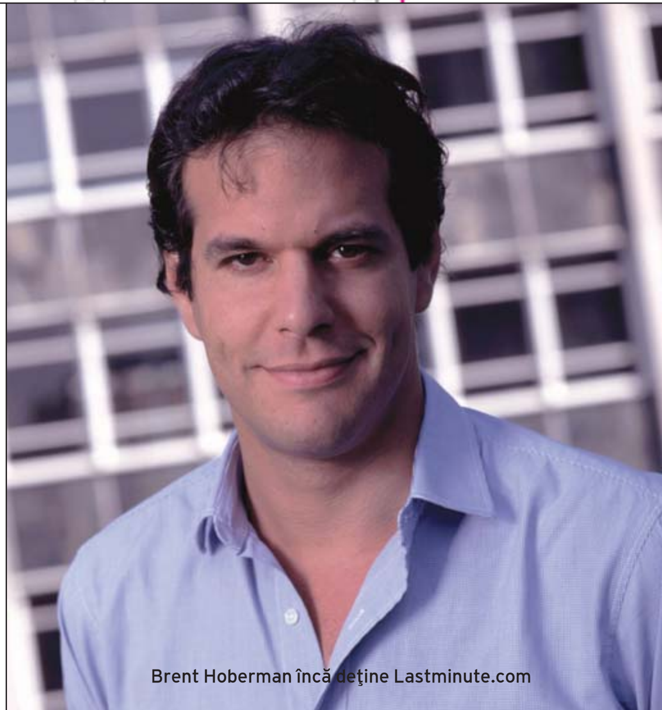
următorii câţiva ani preţul acţiunilor a continuat să scadă, oprindu-se la 19 pence.

Cu toate că cele 15 minute de glorie ale lui Hoberman au trecut, el rămâne totuşi în fruntea firmei la care a fost co-fondator.

Şi alţii...

Ne întrebăm în continuare ce se mai întâmplă cu fondatorul adolescent al portalului web SoJewish.com şi care a apărut odată în presă ca multimilionar dotcom. Şi bineînţeles mai este Sir Clive Sinclair, inventatorul computerului Sinclair şi unul din starurile neofociale ale tehnologiei britanice. Ultimele informaţii ne spun că acum lucrează într-un apartament din Londra, fiind pasionat de poezie şi din când în când de poker ca să-şi menţină abilităţile matematice ascuţite. Şi acum fără să exagerăm, fără geniile accidentale sau deliberate din trecut, oriunde-ar fi ele, nu am fi unde suntem azi, în termeni de tehnologie, şi nu ne-am mai distra atât. ■

Teodora Gavriluţ

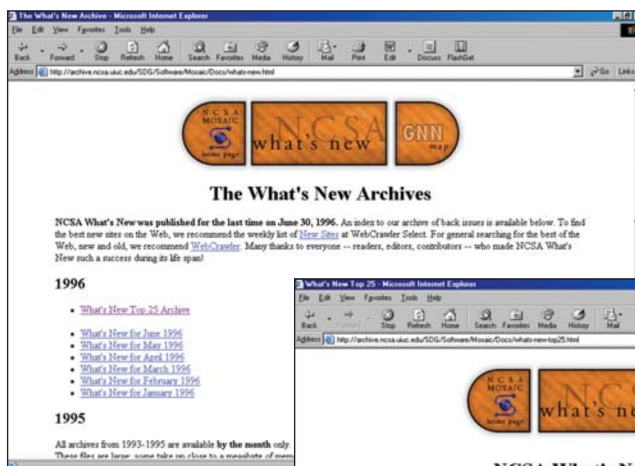

Brent Hoberman încă deţine Lastminute.com

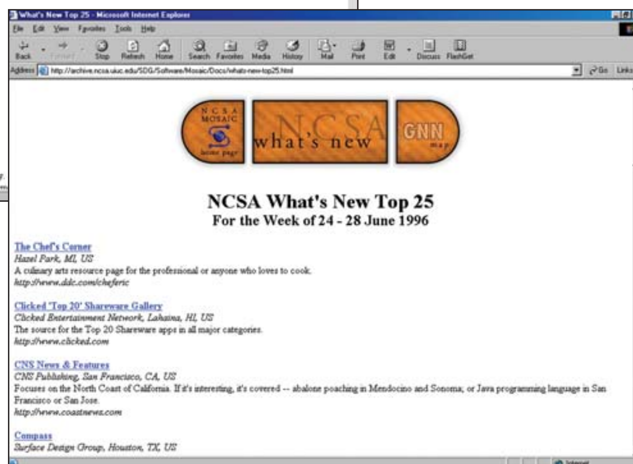
Blogurile: jurnale electronice

În 1998 erau doar câteva situri care pot fi identificate astăzi ca şi webloguri (blog - termenul a fost introdus pentru prima dată în 1997 de către John Barger - **http://www.robotwisdom.com /home.html**). Jesse James Garrett, redactor la Infosift, a început să redacteze o listă cu astfel de situri întâlnite în navigarea pe Internet. În luna noiembrie a aceluiaşi an, el a expediat lista lui Cameron Barrett, care a publicat-o în Camworld (**http://www.camworld.com/**). Din ce în ce în ce mai multe persoane care deţineau astfel de situri au început să trimită URL-urile pentru ca şi paginile lor să fie trecute pe listă. Pe această listă apar cele 23 de situri despre a căror existenţă se ştia la începutul lui 1999.

După aceste evenimente, fenomenul, pur şi simplu, a luat o amploare nebănuită. Oamenii au început să-şi publice blogurile din ce în ce mai des, astfel că într-o perioadă foarte scurtă de timp nu s-a mai putut ţine evidenţa lor.

În 1999, Pitas (**http://www.pitas.com/**) a lansat primul instrument gratuit de creare a blogurilor, iar de atunci au apărut sute şi chiar mii de astfel de unelte. După ce Pyra a promovat Blogger (**http://new.blogger.com/**) blogurile s-au transformat într-un adevărat fenomen.



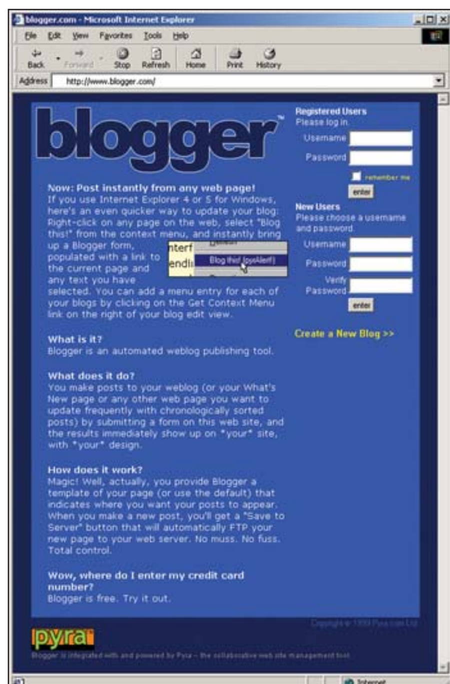


Arhiva NCSA a fost construită pe acelaşi principiu pe care se bazează blogurile de azi

învaţă.

După cum spuneam, termenul a fost introdus abia în 1997, dar anumite elemente întâlnite pe câteva pagini Web ne dau posibilitatea să afirmăm că fenomenul este ceva mai vechi.

Astfel, în Iunie 1993 a apărut arhiva NCSA (pagina „What's New Page" - actualizată timp de 3 ani până în iunie 1996), cu toate că nu este foarte reprezentativă, este construită aproximativ pe acelaşi principiu pe care se bazează blogurile din zilele noastre (vezi imaginile de deasupra).



Situl Blogger, aşa cum arăta el la început

Ce sunt blogurile?

Uneori, cele mai simple concepte au cel mai mare impact. De exemplu, mesageria instantă a transformat modul în care mulţi oameni obişnuiau să comunice. Conceptul este simplu, dar modul în care este asimilat este uimitor. De ce oare câteva din cele mai simple idei sunt atât de uşor adoptate? Există multe motive, dar unul dintre cele mai semnificative este uşurinţa utilizării şi aplicării lor. Pe multe persoane tehnologia pare să le intimideze, iar simplitatea este mai importantă decât posibilităţi sau capacitate.

Blogul este un exemplu de concept simplu care are potenţialul să schimbe modul în care oamenii tratează ştirile primite, examinează idei, sau chiar

În ianuarie 1994, Justin Hall a creat pagina „Justin's Home Page" (**http://www.links.net/vita/web/original.html**) care a devenit în curând „Links from the Underground [history]" (**http://www.links.net/**) probabil unul dintre primele bloguri care se apropie cel mai mult de ceea ce reprezintă ele astăzi.

Weblogurile iniţiale, a nu se confunda cu web log - log files (fişierele raport ale unui server), erau situri care conţineau un amalgam de linkuri, comentarii, eseuri şi gânduri personale ale autorilor. Acestea puteau fi create doar de persoane care aveau cunoştinţele necesare pentru realizarea unui sit Web.

Ce sunt de fapt blogurile? Un weblog este de fapt un sit personal sau non-comercial care utilizează formatul unui jurnal şi este actualizat zilnic sau foarte frecvent cu informaţii despre diferite subiecte. Informaţia poate să fie scrisă de către deţinătorul sitului, culeasă de pe alte situri, sau provenită de la alţi utilizatori. Un astfel de blog are calitatea de a fi un fel de „jurnal al zilelor noastre" dintr-un anumit punct de vedere. În general blogurile sunt dedicate unuia sau mai multor subiecte sau teme, şi pot fi idei şi gânduri ale unei persoane (jurnal) sau o colaborare mai complexă între mai multe persoane, asemenea forumurilor de discuţii. Multe dintre ultimele sunt supravegheate de un moderator. Pe scurt, putem spune despre blog că este o publicare frecventă şi cronologică pe Internet a gândurilor şi ideilor personale (precum şi a unor linkuri). Blogul este un fel de „amestecătură" între ceea ce se întâmplă în viaţa unei persoane şi ceea ce se întâmplă pe Internet, un fel de ghid dacă vrei. Totuşi blogurile se conformează perfect zicalei „câte bordeie, atâtea obiceie!".

Unul dintre cele mai populare situri de bloguri este cel de pe Slashdot (**www.slashdot.org**), deţinut de programatorul şi graficianul Rob Malden şi câţiva colegi ai acestuia. Aici poţi să discuţi sau să-ţi spui părerea despre diverse subiecte precum banii, jocul Quake, Netscape, Hardware, Sun Microsystems sau Linux.

În comparaţie cu un sit obişnuit, blogurile sunt mult mai simple. Un blog constă de obicei într-o pagină simplă pe care sunt postările, arhive cu acestea şi eventual linkuri către pagini pe care autorul le-a găsit interesante. Blogurile sunt mesaje publice ale aceleiaşi persoane (nu tot timpul) aranjate în ordine cronologică, începând cu cele mai recente şi continuând cu cele mai puţin recente. Nu există nici o logică sau vreo regulă pentru crearea lor, autorul poate să vorbească despre oricine şi orice, cu alte cuvinte, un blog poate să fie exact ceea ce doreşte autorul lui să fie.

Blogurile au devenit astăzi atât de răspândite încât există acum şi verbul „to blog" (a posta un blog, „a bloga") sau substantivul „blogger" (persoana care postează un blog).

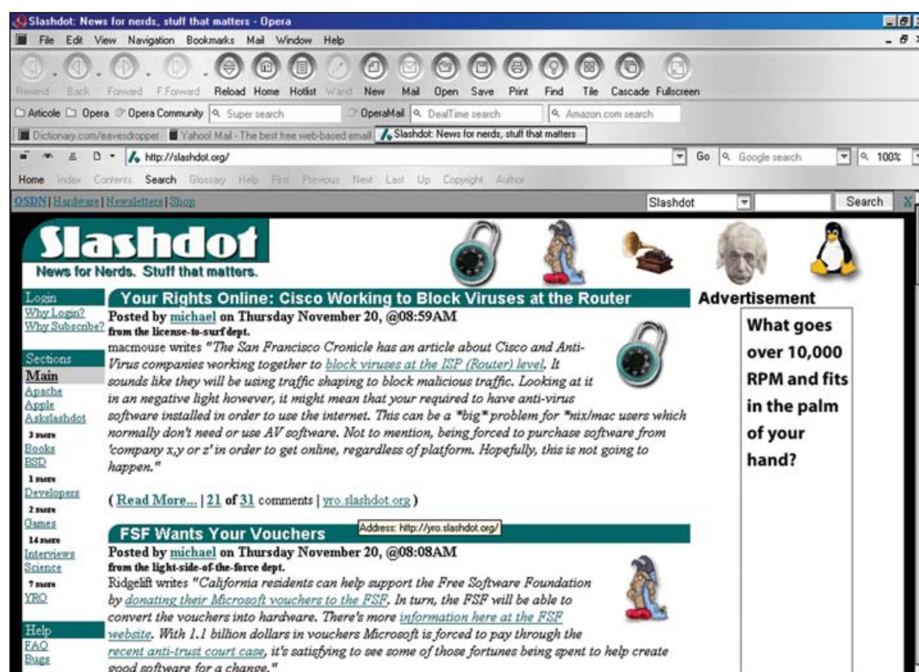
O mărturie a propriei evoluţii

Dacă aruncăm o privire dincolo de conţinutul blogurilor, putem să observăm un lucru pe care îl au în comun toate aceste mesaje: formatul. Fie că este vorba despre un blogger care lucrează ca şi jurnalist profesionist, fie că este vorba despre un adolescent care-şi manifestă îngrijorarea faţă de restanţele din toamnă, blogul reprezintă acelaşi lucru: o legătură către omenire, un comentariu la tot ceea ce se întâmplă pe Terra. Aceste postări pot să fie scurte sau lungi, familiale sau oficiale, uneori controversate, altădată foarte intime, indiferent de topic.

Bloggerii îşi actualizează frecvent postările cu informaţii care îi interesează personal. Dar din cauza faptului că este un blog (fiecare postare conţine numele autorului, data şi ora la care a fost publicată), cititorul se aşteaptă ca situl să fie actualizat regulat. Prin inserarea adresei de e-mail şi a posibilităţii de a comenta direct un anumit mesaj, îi permiţi cititorului să ia parte la conversaţie. (E-mail-ul a fost rapid încorporat în conţinutul sitului deoarece a dat posibilitatea creării unui canal de comunicare între autorul primar al blogului şi autorii secundari, cei care comentează şi trimit e-mail-uri). Un alt lucru care îi apropie pe bloggeri sunt uneltele care le facilitează publicarea mesajelor, instrumente despre care vom vorbi ceva mai târziu.

Când Web-ul era la început, pagina era unitatea de măsură şi conţinutul era formatat în funcţie de aceasta. Astăzi nu mai este nevoie să produci conţinut de o anumită lungime pentru a te conforma cerinţelor mărimii paginii. Odată cu maturizarea Internetului, utilizatorii au dezvoltat un format personal pentru publicarea online, format care trece dincolo de tiparul paginii: postarea şi blogul. Dacă în primul caz vorbim despre o pagină care conţine de obicei un singur topic, sau o porţiune a unui topic se întinde pe mai multe pagini, blogul este el însuşi un topic. Acesta poate fi doar o singură propoziţie, sau se poate întinde pe mai multe paragrafe. Şi ceea ce diferenţiază în primul rând blogul de predecesoarea sa, pagina Web, este amalgamul de postări pe diferite teme, toate pe aceeaşi pagină.

Marele avantaj pe care l-a promovat



Slashdot.org este unul dintre cele mai populare webloguri

blogul a fost eliberarea de constrângeri, a conceptului de „pagină". Dacă până acum un gând sau o idee scurtă ar fi fost trecută cu vederea sau nu ar fi avut ce să caute pe pagina ta, lucrurile s-au schimbat radical după apariţia blogului: autorul a primit libertate deplină faţă de cuvinte şi idei.

Un alt lucru care diferenţiază blogurile de o pagină Web tradiţională este ordinea în care apar postările. Când un cititor vizitează un weblog, acesta întâlneşte informaţia cea mai nouă în partea de sus a paginii. Aşezarea are un anumit impact pozitiv asupra cititorului: acesta nu mai trebuie să caute în pagină după informaţii noi sau să vadă ce anume s-a schimbat. Dacă a fost modificat conţinutul paginii, vei putea observa acest lucru imediat cum intri pe pagină. În plus, după cum spuneam, este vorba în acest caz şi de efectul psihologic pe care-l produce informaţia nouă (postarea conţine data publicării) asupra cititorului: sensul caracterului imediat sau, mai concret, speranţa unei actualizări. Blogurile demonstrează că timpul este important prin natura şi modul în care este prezentată informaţia. Ca şi cititori de bloguri, utilizatorii răspund cu vizite frecvente, fiind răsplătiţi cu actualizări şi conţinut proaspăt.

Referindu-mă la anatomia weblogurilor, pot spune că acestea pot fi foarte simple (postări text şi o arhivă a acestora) sau complexe (cuprind imagini, linkuri către alte webloguri sau diverse informaţii, posibilitatea de a posta comentarii etc.). Fie că sunt simple sau mai complexe, trăsăturile de bază se păstrează pentru fiecare mesaj: un titlu, reprezentând data, iar sub mesaj, numele autorului şi ora postării.

Ştampila timpului creează un fel de legătură, o conexiune puternică între autor şi cititor. Faptul că cititorul vizitează situl aproape în momentul în care a fost actualizat reprezintă un moment de partajare a experienţei, care poate fi conector puternic. Aceasta se întâmplă des în lumea reală, când, de exemplu, doi străini care se uită la acelaşi graffiti înţeleg şi-şi transmit unul celuilalt simbolistica mesajului doar prin intermediul privirilor. În lumea virtuală, aceasta se întâmplă atunci când tu te gândeşti să cumperi o carte de pe Amazon.com, şi citeşti într-un blog că respectivul tocmai şi-a achiziţionat acel exemplar.

„Permalinkul" este un alt element distinctiv, care nu este altceva decât un link către locaţia permanentă a postării în arhiva blogurilor. Acesta are un rol organizatoric foarte important, permiţând referinţe exacte şi creând pentru autori un mod de a face legătura cu anumite segmente de informaţie. De exemplu, dacă weblogul tău are zece postări, din care nouă se referă la şah şi doar una la scandalul SCO, „permalinkul" oferă posibilitatea ca persoanele interesate de SCO să facă referire la blogul potrivit, în acest fel fiind evitate confuzii de genul: „pisica implicată în cazul SCO", sau „SCO înghiţit de o pisică".

Când vorbim despre bloguri, vorbim despre un mod de a organiza informaţia, independent de topicul ei. Ceea ce scrii nu te caracterizează şi nici nu te defineşte ca blogger; nu scrii şi nu te conformezi unui sistem de scriere, ci inventezi unul nou, care nu este de fapt un sistem, ci un stil. Blogul se defineşte ca şi stil, şi nu ca sistem. Ca şi blogger te afli în mijlocul unei comunităţi care participă la evoluţia comunicării.

Un alt avantaj al blogurilor este acela că, prin intermediul tehnologiei existente, autorii (fie ei şi începători) pot să posteze foarte rapid mesajele indiferent unde s-ar afla, iar cititorii au acces la informaţii înainte ca acestea să se fi răcit.

Un astfel de exemplu îl constituie „moblogul", un fel de combinaţie între „mobil" (ne referim aici la telefoanele mobile care au integrată o cameră digitală) şi blog. Moblogurile reprezintă paradisul celor care utilizează fotografiile pentru a transmite o informaţie sau un mesaj.

Unul dintre primii „mobloggeri" pare să fie Philippe Kahn, fondator şi CEO al LightSurf Technologies, care a început să posteze pe Internet fotografii ca parte a jurnalului Transpacific Yacht Race de la Los Angeles la Honolulu.

Kahn, a cărui barcă Pegasus a câştigat cursa în ultimii doi ani, a utilizat un telefon care avea integrată o cameră de 1 megapixel pentru a realiza fotografii pentru jurnalul său. Fotografiile şi jurnalul au fost expediate prin satelit printr-o conexiune de 2400 baud (bps). Kahn este de părere că „mobloggingul" este o formă de jurnalism practicată de amatori.

Alan Reiter, preşedinte al Wireless Internet & Mobile Computing, a declarat că, în ciuda faptului că fotografiile realizate cu telefoanele mobile nu sunt momentan de cea mai bună calitate, dacă poţi să fotografiezi un eveniment major la care eşti martor şi să-l publici rapid, acesta este deja un mare câştig.

Dar cum se întâmplă de obicei, bineînţeles că acolo unde există ceva bun nu poate să nu apară şi ceva negativ.

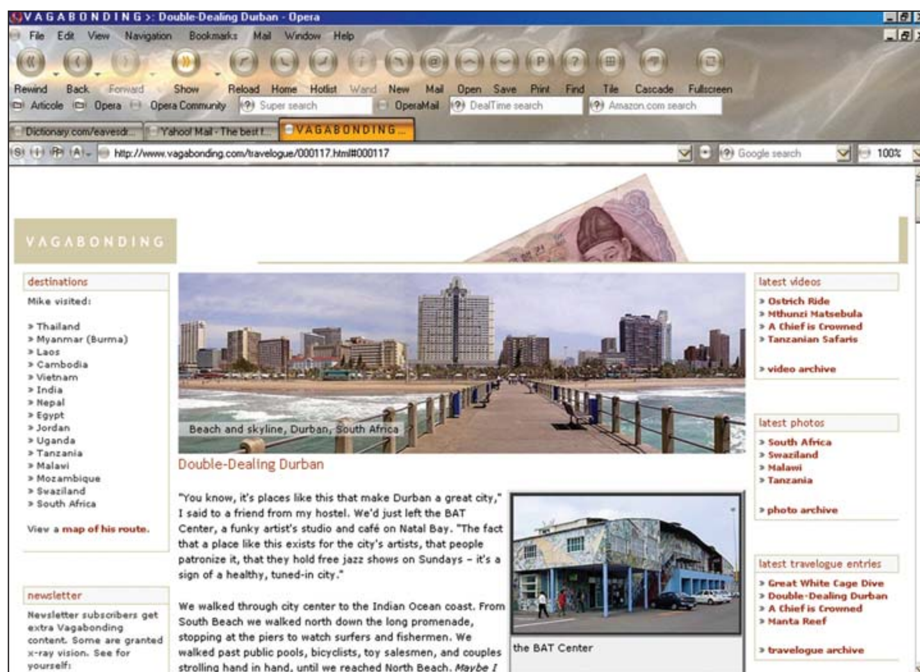
Astfel, într-un caz care a devenit deja foarte cunoscut, o femeie a folosit camera încorporată a unui telefon mobil pentru a fotografia mai multe femei dezbrăcate într-o saună publică, fotografii pe care ulterior le-a vândut unui sit Web.

Consecinţa acestui caz a fost faptul că autorităţile sud coreene au dat un decret în care se ordonă tuturor producătorilor de astfel de dispozitive ca de acum înainte, fiecare aparat să emită un sunet de minimum 65 de decibeli în momentul în care este luată o imagine, iar această funcţie să nu poată fi dezactivată chiar dacă utilizatorii îşi trec telefoanele în modul silent.

Blogurile şi jurnalismul

S-a vorbit mult despre bloguri, şi acestea au fost asemănate cu nişte jurnale electronice. Una dintre cele mai mari plăceri pe care ţi le poate da citirea unui weblog este aceea de a cunoaşte foarte bine autorul lui, iar poate categoria cea mai reprezentativă în acest sens sunt blogurile de călătorie (în speţă în ultimii doi ani, blogurile au început să fie indexate pe categorii: bloguri de călătorie, despre filme, mâncare, sport, tehnologie, război etc.). Unul dintre cele

mai bune webloguri de călătorie este situl **http://www.hobotraveler.com/blogger.html**.



Unul dintre cele mai bune webloguri de călătorie

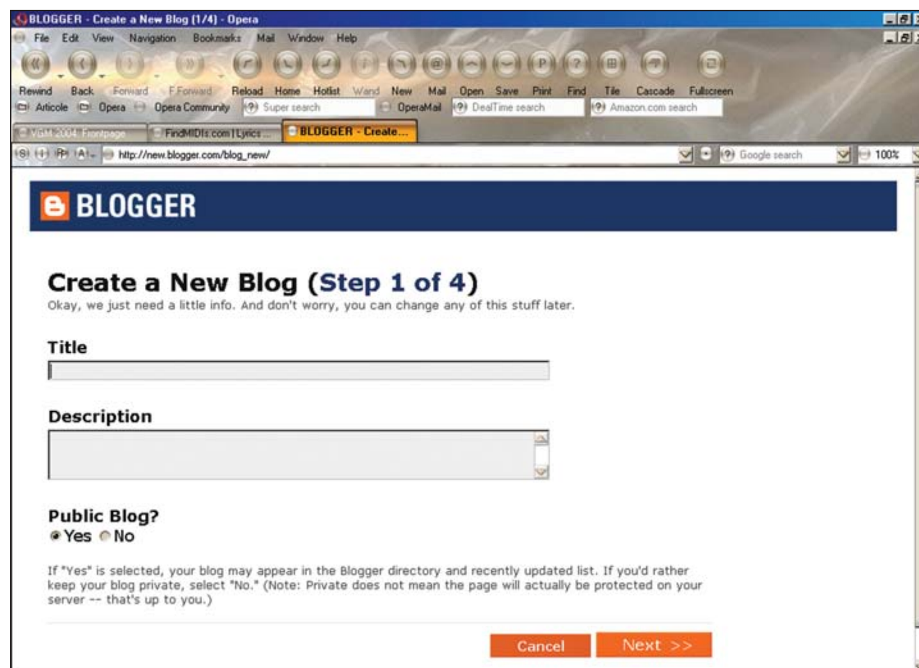
Bloggerii sunt un fel de jurnalişti, mai mult redactori decât reporteri, amatori sau profesionişti. Cu toate că nu înlocuiesc funcţiile articolelor publicate, weblogurile pot concura fără probleme cu acestea. Dacă citeşti trei ziare într-o zi, poţi să creezi fără probleme din bloguri un al patrulea care să fie mai bun decât oricare dintre celelalte.

Un principiu al jurnalismului spune că "cititorii trebuie să ştie mai multe decât redactorii sau reporterii".

Jurnalismul este revoluţionat de ultimele inovaţii tehnologice. În ultimii ani s-a făcut trecerea de la "Old Media" la "New Media" şi "We Media" (ideea de a duce puterea, energia şi cunoştinţele oamenilor la extrem).

Uşurinţa postării blogurilor şi puterea sugestivă a acestora a avut un impact major asupra jurnalismului. Ziarul este uzurpat de blog. Ceea ce fusese folosit până acum doar de adolescenţi şi sporadic de alte categorii de persoane, a fost cooptat de redactori şi reporteri profesionişti care pot obţine astfel audienţe masive aproape gratuit.

În lumea tehnologiei, blogul tinde să devină standardul mediului de ştiri: postările adăugate în timpul unei conferinţe prin intermediul laptop-urilor şi a reţelelor wireless; camere digitale (telefoane care au încorporate asemenea camere) care îţi permit ca fotografiile pe care le faci să apară pe sit în câteva secunde.



Crează-ţi propriul weblog

Un exemplu în acest sens îl reprezintă faptul că, în timpul unei conferinţe (cu uşile închise), dacă un jurnalist postează un blog referitor la o temă care este discutată acolo, un cititor astfel informat poate să trimită jurnalistului o întrebare care să i se adreseze unui invitat, şi în acest mod să găsească o soluţionare a problemei sale. Utilizatorii devin astfel participanţi activi ai conferinţei respective. Sau, dacă doi jurnalişti ai aceleiaşi firme sunt nevoiţi să meargă la două conferinţe care au loc simultan, prin intermediul blogurilor şi a reţelelor wireless, pot să devină participanţi activi ai ambelor activităţi.

Treptat, perioada în care ştirile erau doar o simplă lectură a fost lăsată mult în urmă. Acum jurnaliştii transmit cititorilor ce au aflat, aceştia le spun care este părerea lor despre eveniment, iar ulterior se poate trece la discuţii.

Jurnaliştii şi ziarele sau televiziunea nu-şi vor schimba curând modul în care prezintă ştirile. Aceasta nu înseamnă bineînţeles că acestea sunt irelevante sau periculoase, ci doar faptul că trebuie să asculţi punctul de vedere al unei mâini de oameni legat de o astfel de ştire, şi tu să creezi imaginea proprie şi corectă. Blogurile în schimb, majoritatea create de amatori, îţi oferă o viziune mai



Setarea contului în w.bloggar

largă şi mai clară asupra unui eveniment, poate şi din cauza faptului că sunt scrise fără un interes precis. Blogul este de fapt, o alternativă a jurnalismului de care multe persoane aveau nevoie.

Creează-ţi propriile bloguri

Apariţia instrumentelor de creare de bloguri a uşurat foarte mult munca persoanelor care doresc să posteze mesaje în acest fel, şi astăzi, chiar şi cei mai neexperimentaţi utilizatori pot să-şi creeze foarte simplu propriile webloguri. Bineînţeles că nu mă voi referi aici la partea de conţinut, care îl priveşte pe fiecare în parte, ci la formă, adică la aspectul „tehnic" al problemei.

Primul lucru pe care va trebui să-l faci este să-ţi alegi gazda sitului. În acest sens ai trei opţiuni: blogurile tale pot să „trăiască" gratuit pe situl **www.blogger.com** (dar nu numai pe acesta), poţi să plăteşti 15 USD/an pentru a îndepărta bannerele cu reclame (pentru o taxă lunară ai câteva opţiuni în plus, cum ar fi posibilitatea de a adăuga fotografii) sau, nu în ultimul rând, poţi să-ţi găzduieşti blogurile pe situl personal.

Spuneam că una dintre alternative este situl **www.blogger.com**. După ce te înregistrezi, operaţiune care nu durează mult, poţi să începi imediat să postezi mesaje. Vei primi o adresă de genul **http://numele-ales-de-tine.blogspot.com/** unde vei putea vedea blogurile tale.

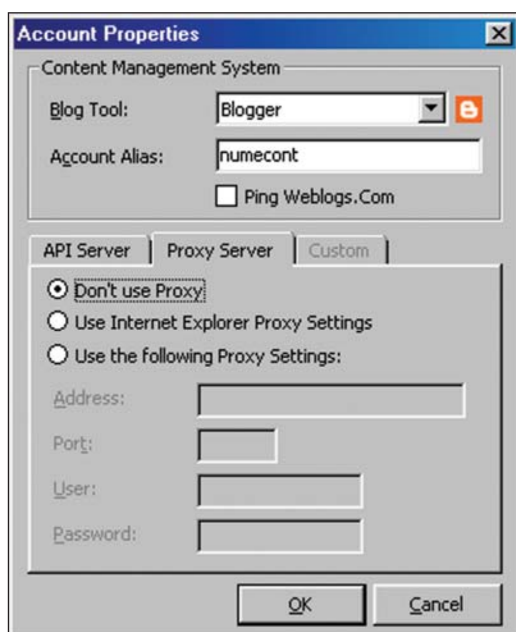
W.bloggar 3.02 este un instrument foarte util care-ţi va înlesni mult munca, şi prin intermediul căruia vei putea posta foarte rapid mesajele (programul îl poţi găsi şi pe CD-ul revistei).

După ce l-ai instalat va trebui să setezi opţiunile contului (vezi imaginea din stânga). După cum ai putut observa, w.bloggar suportă mai multe conturi, iar setările se fac în funcţie de gazda blogului (există şi opţiunea de a utiliza pentru conexiune un server proxy).

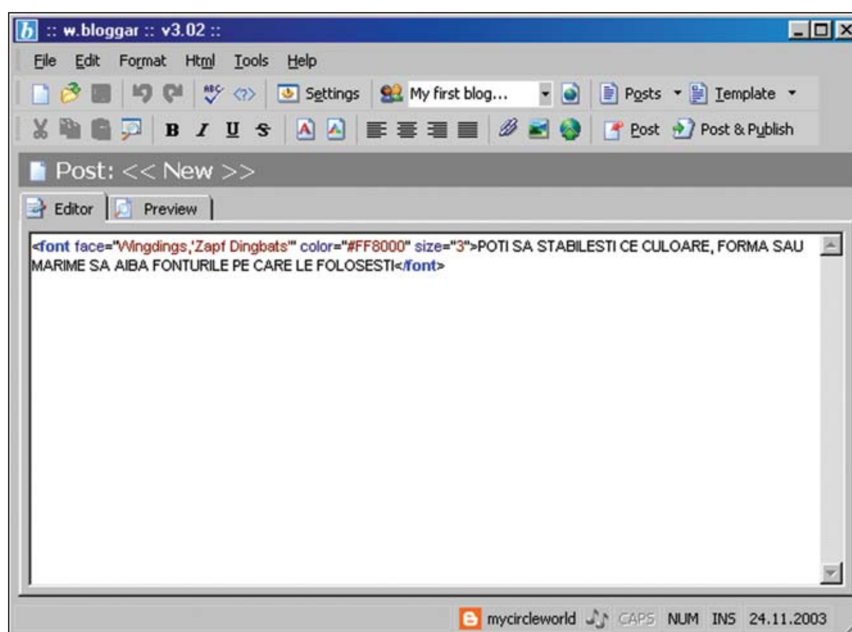
Înainte de a publica un blog, poţi să dai un preview pentru a modifica eventual câte ceva. Poţi doar să postezi mesajul ([Ctrl] + [P]), sau poţi să-l postezi şi să-l publici în acelaşi timp ([Ctrl] + [T]). Diferenţa între cele două este faptul că un mesaj postat se află pe server dar nu este vizibil decât după ce îl publici.

Blogul este un sinonim parţial al simplităţii şi totuşi este un fenomen revoluţionar. După cum spuneam nu există aproape nimic care să te împiedice să devii un blogger „înrăit". Un cont şi un program gratuit, o conexiune la Internet şi, de ce nu, puţină imaginaţie. Destul de simplu, nu? ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Poţi să alegi dacă foloseşti sau nu un server proxy



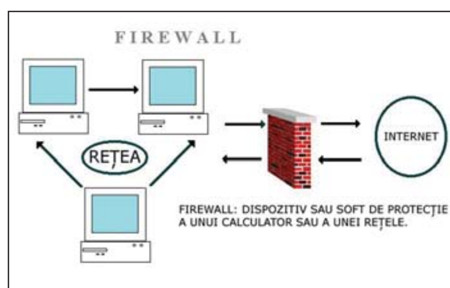
Interfaţa w.bloggar 3.02 asemănătoare MS Word

Firewall-uri

Probabil că şi cei mai puţin împătimiţi utilizatori ai Internetului au auzit sau au avut ocazia să se întâlnească cu acest termen. În limba engleză, acest cuvânt are două înţelesuri: un zid ignifug utilizat ca şi barieră pentru a preveni răspândirea focului şi, derivat din acest înţeles, firewall în domeniul IT, un număr de scheme de securitate care previn utilizatorii neautorizaţi să obţină acces la un calculator sau o reţea de calculatoare, şi să monitorizeze transferul de informaţii către şi de la o reţea. Dar în comparaţie cu focul, ameninţările Internetului nu se realizează prin simpla proximitate. Acestea survin atunci când cineva exploatează unul dintre miile de porturi (TCP, UDP etc.) care servesc ca şi uşi către sistemul tău, folosindu-se în acelaşi timp şi de adresa IP a calculatorului.

De fiecare dată când un browser, un client de e-mail sau alt program încearcă să extragă informaţii de pe un sit, ISP, sau un server aflat la distanţă, datele „curg" prin unul sau mai multe porturi. Fie că răufăcătorul este un adolescent care încearcă să acceseze calculatorul tău, fie că este un „spion" care încearcă să ia legătura cu un server, fie că este un pop-up, strategia este aceeaşi: găsirea unui port deschis către calculatorul tău, sau păcălirea sistemului pentru a deschide unul.

Dacă ar fi să dau o definiţie şi mai exactă, aş putea spune că un firewall este un program sau un dispozitiv care filtrează informaţia primită prin Internet de o reţea sau de un calculator privat. Pachetul de date identificat ca şi „nociv" este filtrat si blocat.



Firewall-urile veghează asupra acestor mii de porturi (prezente atât în conexiunile dial-up cât şi în cele de tip broadband) şi resping accesul traficului neautorizat. Firewall-urile bazate pe hardware sunt integrate de obicei în routere (gateways - „porţi") care stau între calculatorul tău şi un cablu DSL sau modem. Firewall-urile bazate pe soft rulează pe calculatorul personal.

Mai important decât firewall-ul router-ului este faptul că încorporează un server NAT (network address translation) care ascunde adresa IP a calculatorului şi, implicit, existenţa lui pentru oricine aflat în afara reţelei locale.

Între cele două categorii existente, calculator/reţea locală - utilizatori casnici şi reţea de corporaţie, bineînţeles că a doua este mult mai expusă unor vizite neautorizate, interesul hackerilor îndreptându-se cu precădere spre reţelele marilor companii. Din punct de vedere al tipului de conexiune, mai expuşi atacurilor sunt cei care folosesc DSL sau cablu, deoarece nu sunt ţinte mobile precum utilizatorii care au o conexiune dial-up. Aceştia din urmă, de fiecare dată când intră pe Internet primesc o adresă diferită.

Calculatoarele care nu sunt protejate de un firewall sunt accesibile oricărei persoane conectate la Internet. Dacă un angajat al unei companii face o greşeală şi lasă o breşă în sistemul de securitate, hackerii pot profita de acest lucru şi pot intra în reţeaua respectivă.

Lucrurile nu stau aşa în cazul în care este instalat un firewall. În esenţă acesta va implementa anumite reguli de securitate, cum ar fi aceea ca, dintre toate calculatoarele din reţea doar unul singur să poată fi accesat prin FTP. Sau, un alt exemplu, în momentul în care o adresă IP din afara reţelei accesează prea multe fişiere de pe server, firewall-ul va bloca traficul de la şi către acea adresă. De asemenea pot fi blocate nume de domenii sau pot fi setate anumite filtre pentru protocoalele (text simplu care va descrie modul în care vor colabora serverul şi clientul) IP, TCP, http, FTP, UDP (User Datagram Protocol - folosit pentru informaţiile care nu necesită răspuns, cum ar fi streaming-ul video sau audio), ICMP (Internet Control Message Protocol - folosit de un router pentru a schimba informaţii cu alt router), SMTP, telnet sau SNMP (Simple Network Management Protocol - utilizat pentru a aduna informaţii de pe un calculator aflat la distanţă). Există posibilitatea ca din totalul sistemelor unei companii doar unul singur să se ocupe, de exemplu, de UDP. La fel se poate întâmpla şi în cazul porturilor, când poate fi blocat portul 25 (SMTP) pe toate calculatoarele în afară de unul singur.

În plus, cu ajutorul firewall-urilor, o companie poate să controleze riguros modul în care angajaţii utilizează reţeaua. Controlul traficului se poate realiza în trei feluri (fiecare firewall apelînd la una sau mai multe dintre aceste metode):

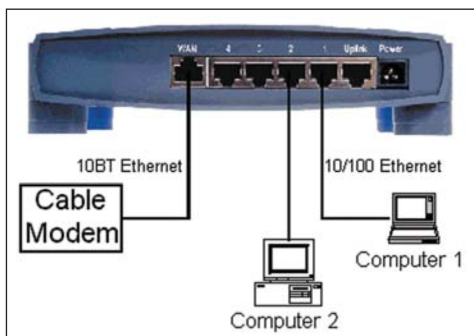
1. Filtrarea pachetelor de date. Pachetele de date sunt analizate de un set de filtre, permiţându-li-se trecerea doar celor care îndeplinesc condiţiile de filtrare, restul fiind îndepărtate.

2. Serviciul Proxy. Informaţiile de pe Internet sunt extrase de către firewall, trimise apoi sistemului care le-a solicitat şi invers (sistem -> Internet).

3. Inspecţia de „încredere". Aceasta este o metodă mai nouă care, în loc să examineze coţinutul fiecărui pachet de date, compară părţi cheie ale pachetului respectiv cu o bază de date în care există doar informaţii „sigure".

Firewall-ul poate fi setat astfel ca acesta să compare sintagma sau





Router-ul Linksys cel mai potrivit pentru utilizatorii care au conexiuni de tip broadband

cuvintele introduse de tine cu părţi ale pachetului de date care soseşte. Dacă există o potrivire exactă, de exemplu dacă termenul „lotto" se găseşte şi în pachetul de date care soseşte, atunci firewall-ul va bloca transferul respectiv.

Există trei tipuri de firewall-uri: personale, routere hard, firewall-uri hard. Primele sunt cele mai potrivite pentru utilizatorii casnici preţul fiind sub 50 USD pentru un calculator (există şi variante gratuite); routerele nu sunt firewall-uri propriu-zise, ci sunt nişte dispozitive care maschează adresa şi porturile calculatorului tău. Acestea sunt foarte sigure şi nu foarte scumpe, costul unui router cu 4 porturi (permite crearea unei reţele de până la 253 de calculatoare) fiind sub 100 USD (alegerea cea mai potrivită pentru utilizatorii care au conexiuni de tip broadband). Ultima categorie, cu preţuri începând de la 400 USD şi mergând până la 10.000 USD, se adresează companiilor care utilizează un număr mai mare de calculatoare.

Dacă pe calculatorul tău este instalat un firewall acesta este considerat o poartă, fiind unicul punct de acces între calculatorul/reţeaua locală şi Internet.

În cazul în care dispui de un dispozitiv firewall hard, de genul router-ului Linksys Cable/DSL (are încorporat card Ethernet - tehnologie pentru LAN - şi hub), acesta devine poarta, deoarece calculatorul sau calculatoarele din reţea (maxim 4 în acest caz) se conectează la router, care la rândul lui este conectat la Internet prin cablu sau DSL. Configurarea router-ului se face printr-o interfaţă Web (vezi imaginea anterioară).

Instalarea unui firewall îţi poate proteja calculatorul de mai multe probleme. Una dintre acestea este accesul de la distanţă (o persoană este capabilă să se conecteze la calculatorul tău şi să-l controleze într-o formă sau alta: să vizioneze şi să acceseze fişiere, sau chiar să ruleze programe).

Bug-urile din anumite programe sau sisteme de operare pot fi exploatate, astfel că programul respectiv poate fi controlat într-un anumit fel.

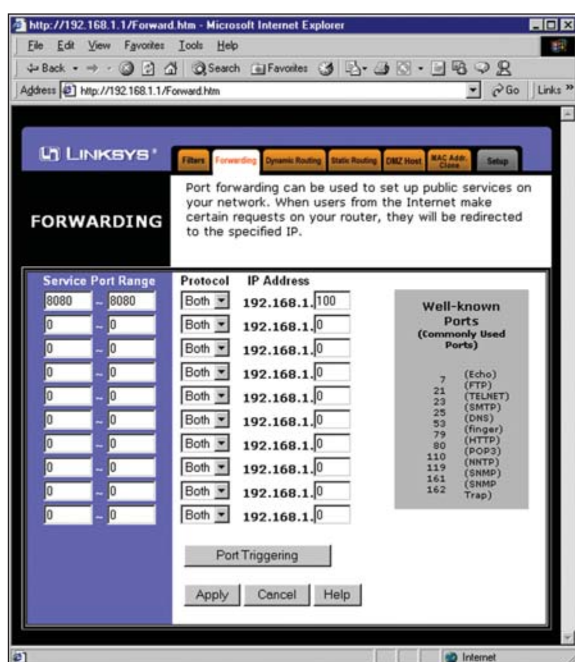
O diversiune creată de hackeri/spammeri este aceea de a redirecţiona e-mail-urile printr-un server SMTP aflat pe calculatorul unui utilizator care nu bănuieşte nimic, în acest fel expeditorul mesajului nesolicitat fiind mult mai greu de identificat.

Unul dintre cele mai periculoase şi mai greu de oprit atacuri sunt cele denumite DOS (denial of service). În acest gen de atac, hackerul trimite o cerere de conectare către un server. În momentul în care serverul răspunde cu o confirmare şi încearcă să stabilească o sesiune, nu poate să identifice sistemul care a emis cererea. Trimiterea repetată (flood) către un server a acestor cereri de conectare pentru care nu există răspuns încetineşte sau chiar provoacă o cădere a serverului.

Asemănătoare flood-ului sunt şi „bombele e-mail". „Bombardarea" e-mail-ului cu acelaşi mesaj de sute de ori, până în momentul în care contul tău nu mai acceptă mesaje, este de obicei un atac personal.

Pentru a simplifica procedurile complicate, multe aplicaţii îţi permit crearea unor scripturi de comenzi (macros) care să fie rulate de către aplicaţiile respective. Hackerii au apelat şi ei la crearea de astfel de scripturi care, în funcţie de aplicaţie pot să-ţi distrugă datele de pe calculator.

Viruşii sunt cei mai cunoscuţi duşmani ai calculatoarelor. Virusul este un programel care, în urma unei acţiuni, se autocopiază pe alte calculatoare, răspândindu-se în acest fel foarte repede de pe un calculator pe altul. Există nenumărate tipuri de viruşi, de la cei mai puţin ofensivi (răspândesc doar mesaje text) până la



Configurarea router-ului Linksys

cei cu adevărat periculoşi (pot să şteargă toate datele aflate pe calculatorul tău).

Multă lume consideră spamul mai mult deranjant decât dăunător. Dar, de cele mai multe ori, acesta conţine linkuri către anumite situri, iar dând un clic pe aceste linkuri rişti să accepţi accidental un cookie care ar putea să furnizeze o cale de acces spre calculatorul tău.

Nu în ultimul rând hackerii se pot folosi de ICMP pentru a stabili calea pe care să fie transmisă informaţia - sursa care furnizează pachetul de date poate să stabilească traseul pe care îl urmează informaţia până ajunge la destinaţie. Hackerii profită de această situaţie şi fac în aşa fel încât să pară că informaţia provine de la o sursă sigură sau chiar din interiorul reţelei. Majoritatea firewall-urilor au dezactivată opţiunea de rutare a sursei.

În funcţie de nivelul de securitate pe care îl vei alege, vei putea decide câte din problemele de mai sus pot fi soluţionate de firewall-ul tău (trebuie să ştii că multe din acestea sunt foarte greu de filtrat, dacă nu chiar imposibil). Bineînţeles că există o soluţie de a bloca totul, dar atunci ce rost mai are conexiunea la Internet? Exact la fel cum poţi să renunţi definitiv la e-mail pentru a putea fi sigur că nu mai primeşti spam. O regulă constă totuşi în blocarea tuturor tipurilor de acces şi abia apoi să începi să selectezi ce tip de trafic vei permite. Poţi de exemplu să restricţionezi traficul prin firewall astfel încât să poată trece doar e-mail-urile.

Există de fapt patru mecanisme utilizate de către firewall-uri pentru a restricţiona traficul. Un dispozitiv sau o aplicaţie poate să utilizeze unul sau mai multe mecanisme simultan pentru a oferi o protecţie mai puternică. Cele patru sunt: filtrarea pachetelor de date, porţile nivel de circuit, serverele proxy şi porţile pentru aplicaţii.

Filtrarea pachetelor de date se referă la restricţionarea traficului în reţea şi la blocarea pachetelor care provin de la utilizatori neautorizaţi. Traficul este monitorizat şi comparat cu regulile emise de către utilizator. Astfel ai posibilitatea să filtrezi sau să blochezi traficul de la sau către anumite adrese, ori prin diferite porturi.

În cazul porţilor „nivel de circuit", calculatoarele reţelei stabilesc un circuit cu un server proxy, iar acesta rezolvă toate comunicaţiile cu Internetul. Calculatoarele din afara reţelei văd doar adresa IP a serverului proxy şi nu comunică niciodată direct cu calculatoarele reţelei astfel protejate. În această situaţie sunt blocate toate mesajele provenite de la alte gazde în afară de cea locală.

Serverele proxy acţionează ca un intermediar între reţeaua internă şi restul reţelelor. Acestea au un rol dublu: în primul rând măresc viteza de navigare prin salvarea paginilor în cache (dacă utilizatorul X vizitează www.yahoo.com, serverul proxy emite cererea către Yahoo şi apoi retransmite pagina, iar dacă utilizatorul Y se conectează la Yahoo, serverul proxy transmite pagina fără să mai fie nevoit să emită încă o cerere către www.yahoo.com - vezi schema de mai jos), iar în al doilea servesc ca şi strat protector pentru reţeaua internă.

Clientul trimite cererile către serverul proxy, care iniţiază apoi comunicarea cu serverul de destinaţie.

SITUAŢIA A:
Client X ➔ Server proxy ➔ www.yahoo.com
Client Y ← Server proxy ← www.yahoo.com
SITUAŢIA B:
Client X ➔ Server proxy X www.yahoo.com
Client Y ← Server proxy X www.yahoo.com

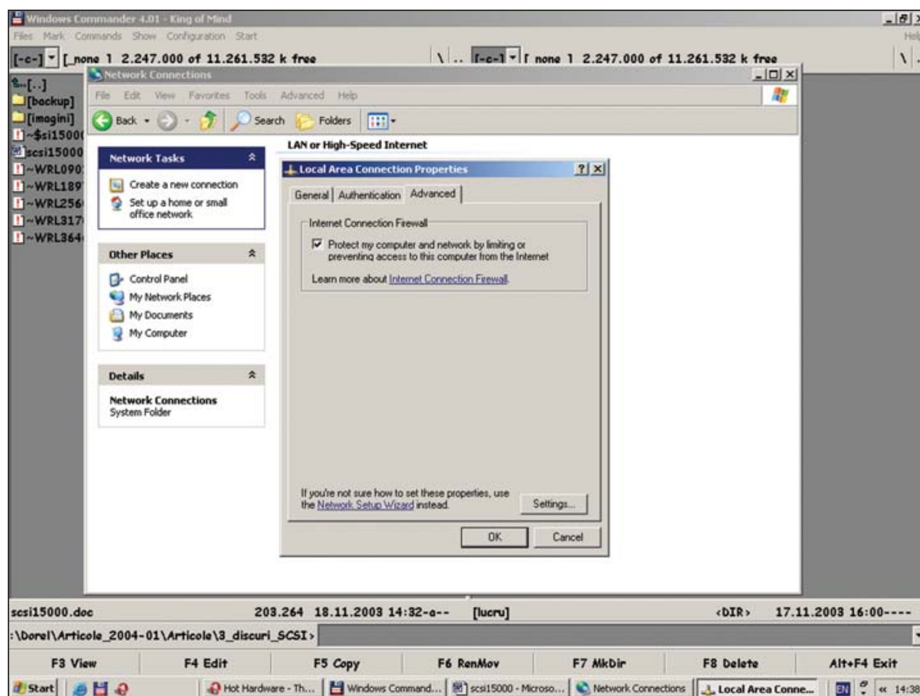
Serverul proxy mai poate fi configurat după regulile de bază ale firewall-urilor (poţi să blochezi accesul la anumite situri şi să filtrezi traficul prin anumite porturi pentru a proteja reţeaua locală).

Porţile pentru aplicaţii sunt tot un fel de firewall-uri. Toate calculatoarele unei reţele interne stabilesc conexiuni cu un server proxy. Acest server va efectua toate comunicaţiile cu Internetul. Calculatoarele din afara reţelei văd doar adresa IP a serverului proxy şi nu comunică direct cu calculatoarele din reţea. În comparaţie cu porţile „nivel de circuit", porţile pentru aplicaţii examinează pachetele de date mult mai atent înainte de a lua deciziile de permitere sau respingere a accesului. Acest sistem este considerat mult mai sigur, dar necesită mai multă memorie şi resurse de procesare mult mai mari.

Filtrarea pachetelor de date este mult mai rapidă şi mai uşor de implementat, dar în acelaşi timp mult mai susceptibilă la atacuri din partea utilizatorilor care îşi ascund sau modifică adresa IP (IP „spoofing") - actul de a înlocui adresa IP de la care se trimite un pachet cu informaţii false. Fiecare pachet conţine adresa IP a expeditorului şi cea a destinatarului. Prin înlocuirea adevăratei adrese a expeditorului cu una falsă, un hacker poate masca sursa unui atac sau poate să forţeze adresa IP de destinaţie să răspundă unui alt calculator şi să cauzeze în acest fel un DOS.

Pentru a întări acest sistem de protecţie a fost introdus SPF (stateful packet filtering). În esenţă acesta lucrează pe acelaşi principiu dar are câteva opţiuni suplimentare. În primul rând, SPF-ul examinează cu mai multă atenţie fiecare pachet de date pentru a determina ce conţine pachetul respectiv în loc de a verifica numai adresa expeditorului. În al doilea rând, acesta monitorizează comunicaţiile între două dispozitive şi compară traficul atât după instrucţiunile primite cât şi după comunicaţiile deja efectuate. Dacă în urma acestor analize, anumite elemente par „suspecte", pachetul este respins.

Multe routere sunt livrate cu opţiuni asemănătoare firewall-urilor. În general însă, acestea tind să fie simple filtre ale pachetelor. Prin intermediul acestora poţi să blochezi toate conexiunile la toate porturile dacă nu foloseşti în nici un fel calculatorul tău pe post de server. Dacă, de exemplu, doreşti să publici o pagină Web de pe calculatorul tău va trebui să permiţi traficul prin portul 80 către calculatorul tău, sau dacă doreşti



Setări Internet Connection Firewall (ICF) - firewall-ul integrat în sistemul de operare Windows XP

să descarci fişiere folosind FTP, va fi nevoie să permiţi conexiuni la calculatorul tău prin portul 21. O regulă de bază a securităţii este aceea de a începe cu restricţii şi să deschizi porţi către calculator doar acolo unde este necesar.

Pe de altă parte trebuie să ştii că, oricât de mare nevoie ai avea de siguranţă pentru calculatorul tău, şi implicit pentru tine, firewall-urile sunt greu de înţeles şi configurat chiar pentru utilizatorii foarte experimentaţi (şi nu mă refer aici la firewall-urile complexe, ci la cele personale). Înainte de a instala şi configura un firewall este bine să fii sigur că ai cunoştinţele necesare despre servere, adrese IP, porturi, protocoale sau, mai bine zis, să fii sigur „care cu ce se mănâncă". Înainte de a alege firewall-ul potrivit, studiază oferta cu atenţie, părerile altora despre softul sau dispozitivul respectiv.

După cum spuneam routerele au opţiuni de configurare foarte avansate. Poţi să le setezi în aşa fel încât să accepte trafic doar prin porturile pe care le indici tu. Programarea unui dispozitiv extern pentru a proteja calculatorul personal necesită totuşi multă muncă şi anumite cunoştinţe tehnice, deci este bine să fie realizată de către un specialist.

În comparaţie cu acestea, firewall-urile care rulează pe PC sunt ceva mai uşor de configurat şi menţinut. Pe lângă blocarea traficului prin anumite porturi, acestea pot să prevină situaţii în care programe care rulează pe calculatorul tău (inclusiv „cai troieni", „spioni" sau softuri care folosec bug-uri în programe sau sisteme de operare) trimit date unor servere aflate la distanţă, sau acceptă conexiuni din exterior.

Dacă te conectezi la Internet exclusiv prin dial-up, un firewall bazat pe un dispozitiv extern, nu-ţi va fi de prea mare folos. Un firewall de tip soft este ideal pentru a proteja o conexiune de acest fel. Utilizatorii Windows XP pot fi tentaţi să se bazeze doar pe ICF (Internet Connection Firewall - firewall-ul integrat în sistemul de operare). Pentru a-l activa, urmează calea: [Start] > [Control Panel] > ([Switch to Category View]) > [Network Connections] > clic dreapta pe conexiunea pe care doreşti să o protejezi > [Properties] > [Advanced] > bifează opţiunea [Protect my computer and network by limiting or preventing access to this computer from the Internet] > OK (vezi imaginea alăturată).

Firewall-ul din Windows XP monitorizează doar conexiunile care se fac la calculatorul tău. Programe precum Should Back Orifice sau NetBus vor încerca să găsească anumite căi de acces către calculatorul tău, iar firewall-ul din XP nu va face nimic să le impiedice. Totuşi, decât nimic, este indicat să-l foloseşti şi pe acesta.

Alegerea firewall-ului potrivit

Outpost Firewall Pro de la Agnitum Limited, Kerio Personal Firewall, Sygate Personal Firewall şi Zone Alarm de la Zone Labs au fost firewall-urile soft testate de noi (primele două - versiuni trial pentru 30 de zile, iar ultimele două gratuite - atât timp cât le foloseşti doar pentru calculatorul personal).

Cu toate că diferă ca opţiuni şi suportul pe care îl oferă, toate aceste programe sunt paznici adevăraţi ai calculatorului tău. Acestea sunt uşor de instalat dar necesită un anumit antrenament pentru setare şi configurare.

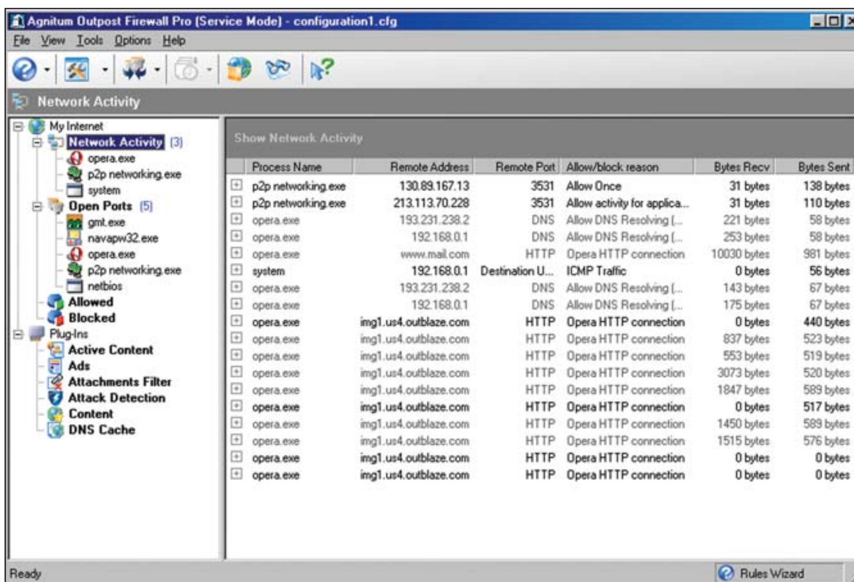
Toate cele patru te vor avertiza prin intermediul unor căsuţe (pop-up-uri) când un program încearcă să se



ZoneAlarm a blocat accesul adresei 192.168.0.74 la PC-ul tău

conecteze pentru prima dată. Tot ceea ce ai de făcut este să alegi dacă respectiva conexiune să se realizeze sau nu (majoritatea îţi permit să faci din această opţiune o regulă). Setarea poate să dureze de la o zi până la o săptămână, după care nu va mai fi nevoie să interacţionezi cu firewall-ul decât în momentul în care realizezi o actualizare online.

Pentru a răspunde, pentru a crea reguli utile şi a lua decizia potrivită în momentul în care primeşti o avertizare de la firewall, trebuie să ştii care programe sunt sigure şi care nu. Majoritatea aplicaţiilor le vei recunoaşte după nume - Outlook, Internet Explorer, Opera etc. - în schimb altele s-ar putea să nu-ţi spună nimic. De exemplu, multe din opţiunile de „networking" în XP sunt rezolvate de un program svchost.exe (probabil puţini dintre noi ştiau lucrul acesta). Dimpotrivă, „spyware-ul" sau alţi „paraziţi" pot să folosească nume cunoscute precum „clever screensaver" pentru a te determina să permiţi accesul lor la PC. Dacă nu eşti sigur de un anumit program, sau acesta ţi se pare dubios, e mai bine să respingi programul respectiv (mai târziu, după ce te-ai edificat asupra lui, poţi să modifici setările). Astfel încearcă să alegi un firewall care îţi oferă mai multe date despre un program în afară de numele lui. Kerio, Sygate şi Outpost nu oferă



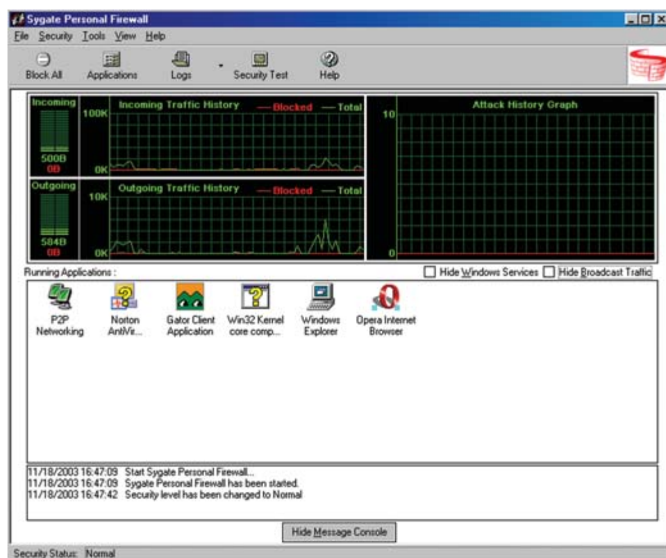
Traficul în reţeaua locală aşa cum este el monitorizat de către Agnitum Outpost Firewall Pro

multe informaţii în acest sens, dar oferă în schimb alte opţiuni pe care celelalte programe nu le au, fiind mai potrivite pentru utilizatorii avansaţi, în timp ce utilizatorii începători vor beneficia mai mult de un firewall mai informativ de genul ZoneAlarm. Acesta oferă mai multe explicaţii despre programele detectate, inclusiv un link în căsuţa de avertizare către situl Zone Labs, şi se preconfigurează pentru a permite conexiuni de la IE sau svchost.exe, reducând astfel numărul de decizii pe care va trebui să le iei pentru a permite acestor aplicaţii accesul la Internet.

După ce ai terminat configurarea de bază a unuia dintre aceste firewall-uri, poţi să schimbi, să ştergi, sau să redefineşti regulile create. Toate aceste patru softuri menţin o listă cu programele şi regulile cunoscute.

Dacă te decizi să instalezi unul dintre aceste patru programe, va trebui să studiezi cu atenţie fişierele de ajutor şi, eventual, să dai o raită pe siturile companiilor producătoare unde vei găsi mai multe informaţii legate de setarea şi configurarea acestor firewall-uri. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Interfaţa Seagate Personal Firewall



Interfaţa Kerio Personal Firewall

De-a v-aţi ascunselea... prin satelit!

Diferenţa dintre băieţi şi bărbaţi este doar preţul jucăriilor

Terenul de "joacă" e o sferă cu perimetrul de vreo 40.000 de km. Scopul este să găseşti un container, cam de mărimea unei casserole, bine ascuns undeva pe imensa suprafaţă a sferei. Ei, nu poate fi chiar oriunde, deoarece oceanul acoperă cam două treimi din respectiva suprafaţă. În schimb, restul e acoperit cu un relief complicat, care l-ar face chiar şi pe cel mai experimentat căutător de comori să se gândească la reorientare... profesională!

Dar, dacă te numeri printre pasionaţii de tehnologie şi de aer liber deopotrivă, misiunea nu mai pare chiar atât de imposibilă. În schimb, devine un hobby care cucereşte tot mai mulţi adepţi printre maniacii gadgeturilor tehnologice.

Acest hobby a dobândit numele de geo-caching şi reprezintă cea mai nouă dezvoltare a formei de loisir denumită „hacker tourism".

Geo-caching-ul necesită folosirea unui GPS (Global Positioning System) portabil, pentru a călători la o anumită latitudine şi longitudine, coordonate geografice care marchează „ascunzătoarea" unor obiecte, puse acolo de un „ascunzător" (cacher).

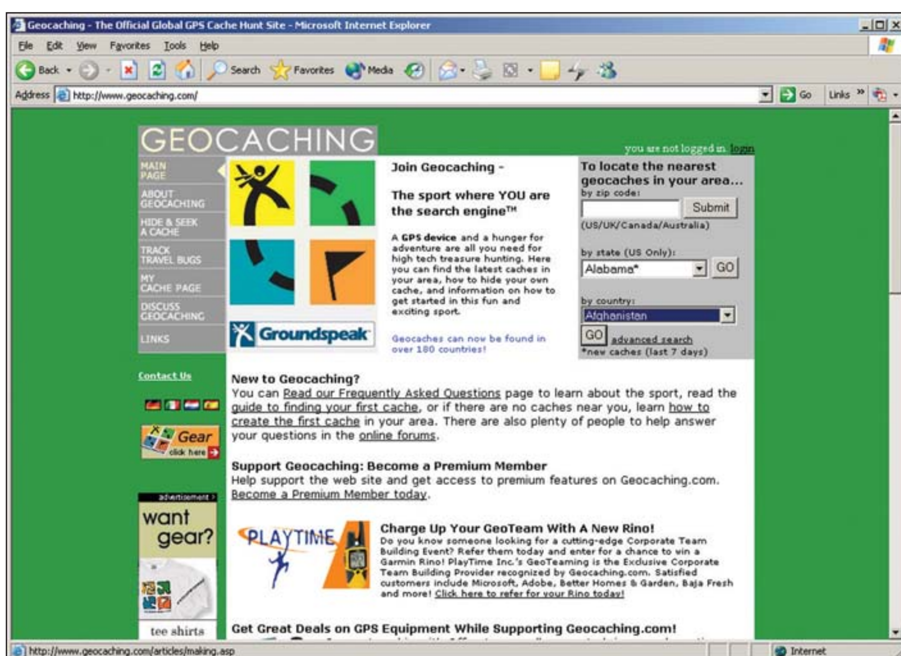


Cel care a găsit ascunzătoarea, trebuie să ia un obiect de acolo, să pună altceva în loc, să semneze cartea vizitatorilor şi... să plece mai departe! Obiectele ascunse sunt CD-uri, jucării de pluş, dulciuri, bani, fotografii sau unelte.

Dispozitivele GPS, pentru a stabili poziţia în care te afli la un moment dat pe planetă, folosesc semnalele unei adevărate constelaţii de 24 de sateliţi (care formează de fapt aşa-numitul Sistem de Poziţionare Globală). De-a lungul anilor, Departamentul Apărării SUA a cheltuit 12 miliarde USD pentru a construi şi întreţine sateliţii GPS.

Determinarea poziţiei (coordonatele geografice şi de altitudine) se poate face cu acurateţe pe baza semnalului recepţionat de la cel puţin patru sateliţi. Distanţa dintre fiecare satelit şi persoana care foloseşte dispozitivul GPS este calculată pe baza intervalului de timp în care ajunge semnalul de la GPS la respectivul satelit (şi înapoi). Prin metoda triangulaţiei este posibilă estimarea poziţiei cu o toleranţă de cel mult 6 metri (semnalul celui de al patrulea satelit este necesar pentru ajustarea preciziei estimării şi pentru calcularea altitudinii).

Distanţa e suficientă pentru a transforma găsirea unei mici cutii (având precizate coordonatele ascunzătorii) într-o adevărată vânătoare, mai ales dacă în drum se află câte o formă de relief care face imposibilă o abordare directă. „Îţi dai seama că te afli la numai 100 de metri de ţintă, şi totuşi trebuie să faci un ocol de câţiva kilometri pentru că ai un râu tumultuos în cale şi trebuie să ajungi



pe celălalt mal" - povestea Steven Langford, un pionier al geo-cachingului, într-un interviu la BBC News Online.

Ţinte din belşug...

Unele ascunzători sunt amplasate la baza stâncilor care nu pot fi atinse decât folosind trasee ocolitoare. Un exemplu este ascunzătoarea din caroseria ruginită a unei maşini abandonate la baza unui perete de stâncă în California's Mount Tamalpais State Park.

Majoritatea ascunzişurilor se află în zone rurale, unde recepţia semnalului de la sateliţi este mai bună şi în plus implică deplasări pedestre pentru a ajunge la ţintă. Pe situl **www.geocaching.com**, ascunzătorile sunt cotate după gradul de dificultate. Cel mai mare nivel de dificultate este gradul 5, care implică echipament special de alpinism şi de obicei aceste ascunzători oferă obiecte valoroase vizitatorilor, pentru a recompensa tenacitatea acestora.

Un aspect important al geo-cachingului este CITO, acronim provenit de la Cache In Trash Out (Cache Da, Gunoi Nu). Sub această deviză, geo-cacherilor li se recomandă să poarte cu ei un sac menajer, pentru a culege gunoaiele pe care le întâlnesc pe traseu. O iniţiativă excelentă, care se integrează perfect în noile activităţi de turism ecologic iniţiate la nivel mondial în scopul reducerii poluării mediului înconjurător.

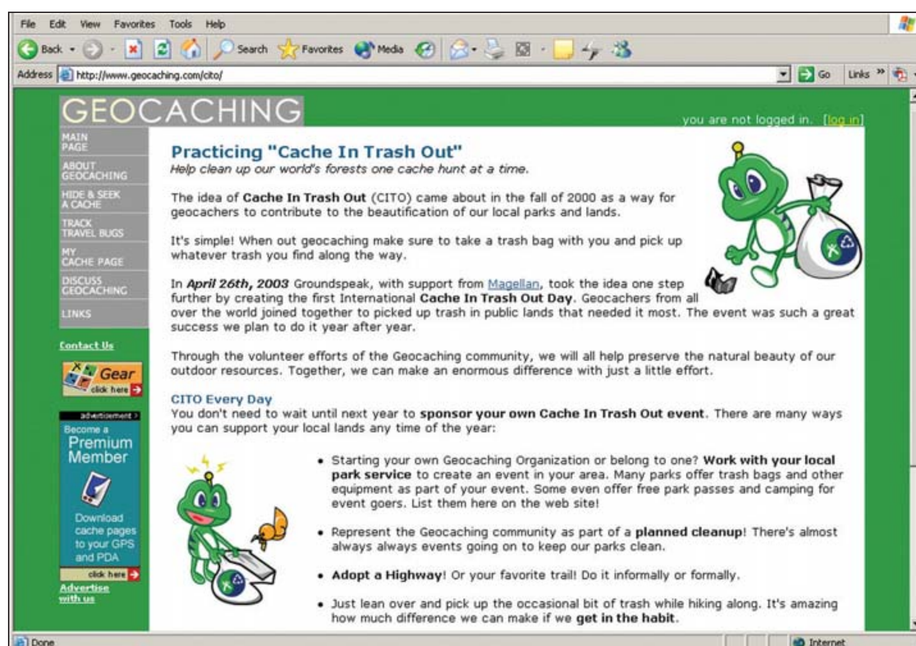
Geo-cachingul a devenit posibil doar din mai 2000, când Guvernul SUA a încetat practicile de a bruia semnalele GPS pentru a le atenua precizia, în situaţia utilizării acestora de către civili. Prima geo-ascunzătoare a fost plasată în Portland (Oregon - SUA), la numai 2 zile după ce vestea că semnalul GPS operează la parametrii normali a apărut pe grupul de ştiri de la sci.geo.satellite-nav. Ascunzătoarea a fost găsită în a treia zi de la poziţionare, de către două persoane (în aceeaşi zi!).

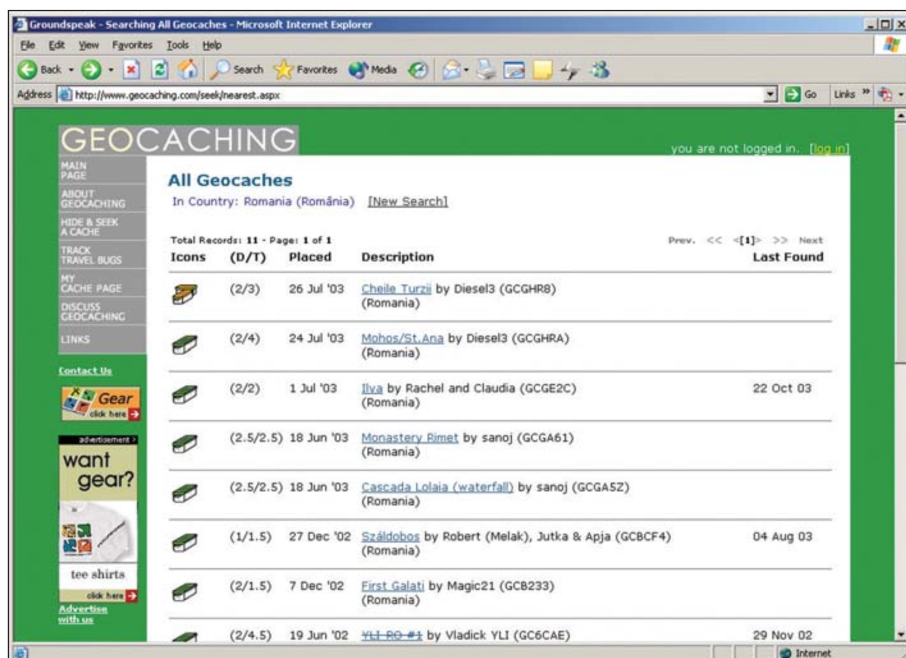
În România, la sfârşitul anului 2003, existau deja peste 10 geo-ascunzători, amplasate în zone turistice renumite (Castelul Bran, Cheile Turzii, lacul Sf.Ana etc.). Majoritatea acestora erau „instalate" de străini, însă deja au început să apară şi adepţi autohtoni ai acestui nou hobby care îmbină tehnologia cu dragostea de natură.

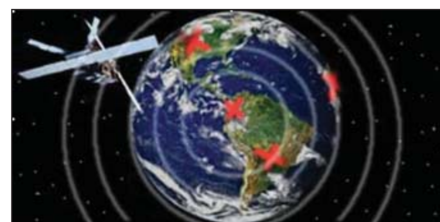
Walking & thinking

Geo-cachingul este mlădiţa unui „sport IT" mai vechi, cunoscut sub denumirea de hacker tourism, care presupunea (în principal) vizitarea unor locuri interesante din punct de vedere al evoluţiei tehnologice - de exemplu instituţii de învăţământ unde au studiat personalităţile din lumea IT constituie, încă şi acum, locuri foarte populare de pelerinaj. ■

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro







Istoria hackingului

Partea a IV-a

Continuare din numărul trecut

Am discutat în numerele trecute începuturile hackingului, de la phreaking şi până la înfiinţarea grupului "Legion of Doom". În acest număr propun să facem o scurtă paranteză şi să trecem în revistă hackingul la români.

Pentru a afla mai multe despre activitatea hackerilor în România am ales să îl contactez pe unul din membrii celui mai cunoscut grup de hackeri din ţară. PentaGuard s-a evidenţiat nu doar pe plan local ci şi internaţional. În 2001 situl **attrition.org** a situat PentaGuard pe primul loc în topul celor mai buni hackeri care au spart servere militare şi guvernamentale. De pe pagina web a grupului aflăm că de doi ani încoace au încetat să mai terorizeze administratorii de sistem şi au decis să se ocupe de securizarea reţelelor.

Răzvan Coloja: Cum aţi ajuns sa formaţi "PentaGuard" şi ce însemnatate are numele pentru voi?

diablo: *Totul a pornit prin '98-'99 când începeam să aflu din ce în ce mai multe despre networking, securitate, linux, unix, etc.. şi împreună cu câţiva prieteni am format grupul PentaGuard (care POATE avea multe semnificaţii dar încă nu suntem siguri pe care o preferăm). În '98-'99 grupul nu a avut cine ştie ce activitate în afară de câteva spargeri .gov/.mil mai răsunătoare. În 2000 - 2001 PentaGuard s-a mai mărit şi aceasta a fost "perioada de glorie" a grupului. Numele de PentaGuard, deşi este important pentru noi, nu are o însemnătate intrinsecă. Pentru mine PG reprezintă în special prietenia care ne-a legat...*



Răzvan Coloja: Din câţi membri este formată echipa şi care sunt aceştia?

diablo: *Membrii PG sunt (în ordine aleatorie): beculetz, BM-Freak, H3x0r, Jaymzu, n0_name, [light] şi diablo (adică eu). Trebuie să menţionez faptul că unii dintre noi au alte job-uri (tot în domeniul IT) iar în PentaGuard Security - ca şi grup de securitate IT - am rămas doar eu şi [light].*

Răzvan Coloja: Între ce limite de vârsta va încadraţi?

diablo: *Între 20 şi 25 de ani.*

Răzvan Coloja: Aţi "schimbat la faţă" în special situri guvernamentale şi militare. De ce tocmai domenii .gov?

diablo: *Au fost mai multe motive. În primul rând, în momentul în care am început exista un oarecare tabu referitor la serverele .gov şi .mil, nu se prea atingea nimeni de ele. Erau considerate mult prea "periculoase" şi bine protejate. Realitatea a demonstrat altceva. În afară de asta, ca nişte rebeli cibernetici cum ne consideram, era normal să lovim în cei puternici, nu în cei slabi. De aici predilecţia spre servere NASA, Air Force, US army, etc...*

Răzvan Coloja: Dintre serverele atacate în trecut, care a fost cel mai greu de penetrat?

diablo: *Nu îmi amintesc... Îmi amintesc de un anumit server NASA care ne-a dat bătăi de cap, dar nu mai ţin minte exact numele acestuia.*

Răzvan Coloja: Ca şi grup, care a fost cea mai mare realizare a voastră?

diablo: *Probabil cea mai mare performanţă a noastră a fost realizarea unor întâlniri în care consumul de bere a depăşit 10 beri/cap de hacker :). Glumesc... nu ştiu... Să fi fost faptul că în 2001* **attrition.org** *a declarat că noi am spart cele mai multe domenii .gov/.mil? Sau faptul că am reuşit să spargem 21 de servere distincte într-o singură noapte? Nu pot să spun.*

Răzvan Coloja: Cele mai multe dintre serverele atacate rulau Windows NT. Păreri despre acest sistem de operare?

diablo: *Evident una proastă. Desigur nu putem spune că toate acele servere au fost sparte exclusiv din vina sistemului de operare. Am văzut sisteme NT care rulează şi în prezent şi sunt extrem de bine protejate. Dar adevărul e că Microsoft are un talent de a lăsa bug-uri imense în sistemele de operare produse.*

Răzvan Coloja: În multe din mesajele lăsate în urma voastră pe paginile web apar nume de oraşe transilvanene: Oradea, Timişoara. De asemenea, în 2000 obişnuiaţi să vă semnaţi "West Romanian Hackers Corporation". Să înţeleg că majoritatea sunteţi din zona de vest a ţării?

diablo: *Da... Aproximativ... Din 2000 până în prezent lucrurile s-au mai schimbat iar acum nu mai suntem doar în zona de vest... Era parcă o lozincă: "Azi în Timişoara, mâine-n toata ţara" :)*

Răzvan Coloja: Care este primul lucru pe care îl faceaţi odată ce obţineaţi acces "root" pe un server?

diablo: *Deschideam o bere :)*

Răzvan Coloja: În părerea voastră, care este problema cel mai des întâlnită în securizarea serverelor?

diablo: *Oamenii care administrează acele servere.*

Oricât de stabil sau de sigur e un sistem de operare, o greşeală mică a administratorului poate compromite totul.

Răzvan Coloja: Printre numele de domenii ale serverelor sparte de voi în trecut se numără **romtelecom.ro** (RomTelecom) şi **rasd.ro** (RASDAQ). De ce aţi ales aceste două ţinte?

diablo: *Romtelecom-ul a fost o ţintă evidentă având în vedere că eram unul dintre abonaţii ce plăteau foarte mult pe o conexiune dial-up care mergea încet şi se întrerupea de 2 ori pe oră... RASDAQ-ul a fost ales pentru a demonstra instabilitatea sistemului financiar... asta cel puţin în ceea ce priveşte stabilitatea cibernetică.*

Răzvan Coloja: Aţi avut probleme cu justiţia până în prezent?

diablo: *Eu da. Am condus sub influenţa băuturilor alcoolice şi mi-au suspendat permisul... În rest... nu prea.*

Răzvan Coloja: De doi ani aţi luat decizia de a lăsa serverele în pace şi a vă folosi cunoştinţele pentru securizarea acestora. Care au fost motivele care v-au împins către alegerea acestui gest?

diablo: *Păi am spart tot ce am avut de spart, am spus tot ce am avut de spus, era timpul să ne ocupăm de lucruri mai serioase şi eventual să câştigăm şi ceva bani din treaba asta.*

Răzvan Coloja: Ce versiuni de Linux preferaţi?

diablo: *Dacă trebuie să aleg Linux, probabil aş alege Slackware, dar dintre toate sistemele de operare prefer FreeBSD.*

Răzvan Coloja: Aţi reuşit din 2001 să rezistaţi tentaţiei de a penetra un server în mod ilegal?

diablo: *Da.*

Răzvan Coloja: Preţurile pe care le percepeţi pentru verificarea şi îmbunătăţirea securităţii unei reţele variază între 500 şi 1500 USD. Câte comenzi aţi avut până în prezent şi din partea cui au venit acestea?

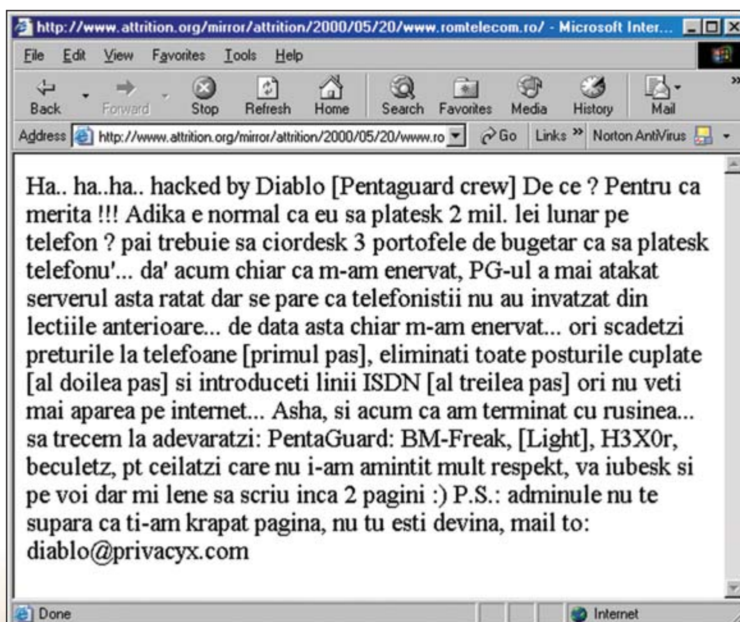
diablo: *Nu prea multe. Nu e o chestie din care să poţi trăi... cel puţin nu acum... sau nu în România. Oricum poate în viitor lucrurile se vor schimba.*

Răzvan Coloja: Ce servicii oferiţi în prezent clienţilor care vă contactează?

diablo: *- Audit de securitate (intern şi extern)*
- Securizarea serverelor (Windows, Linux sau Unix)
- Proiectare de firewall-uri personalizate
...şi cam tot ce ţine de securitatea IT.

Răzvan Coloja: Există mai multe grupări de hackeri în lume. Aţi colaborat cu unele dintre ele? Aţi făcut schimb de experienţă, de informaţii?

diablo: *Cu KPZ, o grupare rusească, am colaborat în '99 parcă, dar nu pot să zic că a fost o experienţă plăcută. De atunci am preferat să nu mai colaborăm cu alte grupuri.*



Aşa arăta situl RomTelecom-ului după ce a fost spart de Pentaguard

Răzvan Coloja: Aveţi cunoştinţă de existenţa altor grupuri de hackeri din România?

diablo: *Desigur că există, vor exista dintotdeauna. PentaGuard nu a fost primul şi nici ultimul grup din .ro. Poate noi am fost cei mai cunoscuţi. Însă după cum am spus, din '99 nu am colaborat cu nimeni, deci nu pot să spun cât de "buni" sau "răi" sunt ceilalţi hackeri din România.*

Răzvan Coloja: V-aţi ocupat vreodată de carding? Care sunt riscurile?

diablo: *Nu! Pe de o parte nu mi se pare etic să fur bani din conturile oamenilor, pe de altă parte e destul de greu să o faci fără să-ţi expui mult prea mult identitatea reală. Dovadă că în România majoritatea arestărilor s-au făcut printre carderi şi nu hackeri.*

Răzvan Coloja: Ce sfat aţi da companiilor şi organizaţiilor care găzduiesc o pagină web?

diablo: *Să nu mai privească securitatea propriului sit din "interior" ci să îşi pună întrebarea: "Dacă eu aş fi hacker... cum aş proceda?"*

Răzvan Coloja: Dacă ar fi să daţi o definiţie hackingului, care ar fi aceea?

diablo: *Dificilă întrebare... O posibilă definiţie a hackingului ar fi: activitatea de explorare amănunţită a soft-ului sau/şi a reţelelor de calculatoare. Oricum e un concept greu de definit... Apropo de asta... Mă enervează faza asta cu "hacker versus cracker", niciodată nu am înţeles diferenţa... Dacă penetrezi un server eşti hacker... ce faci acolo arată doar calificativul tău (hacker etic, hacker cleptoman, hacker prost, etc...). În engleză "hack" înseamnă a*

crăpa/tăia lemne iar "crack" înseamnă a sparge... Poate ar fi mai corect să fim numiţi toţi crackeri... Dar oricum nu există prea multe diferenţe între semnificaţiile celor 2 cuvinte... Poate singura categorie de "spărgători" care se îndepartează de titulatura de hackeri sunt asa numiţii script kiddie, cei care au câteva exploit-uri descărcate şi eventual un scanner de vulnerabilităţi şi de dimineaţă până seara scanează servere în speranţa găsirii "root-ului". Ei sunt cei pe care îi găsiţi prin cluburile de net lăudându-se că "ei au adus root-ul în oraş".

Răzvan Coloja: Vreţi sa transmiteţi ceva cititorilor "My COMPUTER"?

diablo: *Da: dacă au în administrare un server atunci să ne contacteze pentru un audit de securitate :). O pot face la* **www.pentaguard.com** .

Răzvan Coloja: Îţi mulţumesc pentru timpul acordat cititorilor "My COMPUTER" în realizarea acestui interviu.

Ce spune legea?

În România de acum cinci ani, conceptul de hacking nu fusese încă pe deplin abordat de autorităţile legislative. Singurele legi pe care un administrator de sistem putea să conteze (mai mult sau mai puţin), erau cele ce făceau referire la secretul corespondenţei şi a convorbirilor telefonice. Cu toate acestea, curţile tribunalelor nu au văzut picior de hacker, şi asta nu din motiv că tinerii pasionaţi de Linux erau cuminţi. Mai nou, mediatizarea cazurilor de hacking a luat amploare şi la noi, un hacker - prins sau neprins - fiind un subiect "fierbinte" pentru televiziuni şi ziare.

La data de 21 aprilie 2003, în Monitorul Oficial al României a fost publicată Legea nr. 161/2003, în care titlul al III-lea este intitulat "Prevenirea şi combaterea criminalităţii informatice". Acesta tratează, pe lângă altele, şi definiţia faptelor considerate infracţiuni legate de sistemele electronice. Prima secţiune - "*Infracţiuni contra confidenţialităţii şi integrităţii datelor şi sistemelor informatice*" - enumeră tipurile de infracţiuni pe care un hacker sau o persoană neautorizată le-ar putea înfăptui prin diverse metode. Art. 42, punctul 1 din această lege spune că "accesul, fără drept, la un sistem informatic constituie infracţiune şi se pedepseşte cu închisoare de la 3 luni la 3 ani sau cu amendă." Punctul 2 completează prima afirmaţie cu specificaţia că, dacă accesarea s-a realizat "în scopul obţinerii de date informatice", fapta se pedepseşte cu închisoare de la 6 luni la 5 ani. Mai mult, "dacă fapta prevăzută în alin.(1) sau (2) este săvârşită prin încălcarea măsurilor de securitate, pedeapsa este închisoarea de la 3 la 12 ani."



Nici Universitatea din Delaware nu a scăpat de Pentaguard...

Cu alte cuvinte, intri din curiozitate într-un cont - poţi lua până la 3 ani la "mititica" sau doar o amendă (probabil usturătoare). Dacă mai şi copiezi ceva de pe calculatorul respectiv şi eşti prins, poţi adăuga liniştit încă 2 ani la pedeapsă. Asta în cazul în care dai peste un PC nesecurizat, probabil lipsit de metode de autentificare ale utilizatorilor. Presupunând că un hacker român se chinuie să "crape" orice tip de cont, "orice" variind de la un cont de e-mail pe Hotmail.com şi până la cel cu privilegii de administrare din serverul ce găzduieşte pagina web al unei cunoscute firme din ţară., acesta ar trebui să se gândească de două ori la consecinţele acţiunilor sale.

Vis-a-vis de programele gen "keylogger", interceptarea transmisiilor de date informatice care nu sunt publice se pedepseşte cu închisoare de la 2 la 7 ani. Art. 44 ne atenţionează că aceeaşi pedeapsă este aplicabilă în cazul modificării, ştergerii sau deteriorării de date, precum şi în cel al restricţionării neautorizate a accesului către acestea.

Pentru cei care copiază documente confidenţiale, "log-uri", fişiere passwd sau shadow din alte servere la care în mod legal nu ar avea acces, pedeapsa aplicabilă este între 3 şi 12 ani.

Cea mai mare pedeapsă o primesc cei ce produc daune unui server: până la 15 ani. Asta înseamnă că, dacă la 18 ani un hacker consideră că ar fi o glumă bună să schimbe fişierul index.html al unui website (defacement) cu o copie purtând - de exemplu - semnătura lui, prins fiind, există o posibilitate ca acesta să nu mai navigheze pe Internet până la vârsta de 33 de ani.

Făcând o paranteză, una din principalele diferenţe dintre legile privind combaterea criminalităţii cibernetice de la noi din ţară şi cele similare din Satele Unite, este că ultima categorie

interzice cu desăvârşire folosirea oricăror instrumente electronice care ar putea avea legătură cu informatica (pe o perioadă prestabilită desigur), persoanelor cu antecedente penale în hacking. Kevin Mitnick, de exemplu, s-a abţinut prin ordin judecătoresc să mai tasteze folosind un keyboard. Ochii nu i-au mai dezmierdat ecrane plate de 21", iar MP3-uri probabil că a ascultat doar pe player-e portabile - (sau cel puţin aşa spune el…). În România, această măsură radicală încă nu s-a concretizat într-o idee, aşa că, după timpul servit în penitenciar, un hacker dependent se poate reapuca aproape imediat de treabă (cu imperioasa condiţie să nu fie prins din nou).

Având în vedere că un hacker are nevoie şi de unelte de lucru, legea românească s-a gândit să le limiteze accesul la acestea prin Art. 46 care interzice producerea, importarea, distribuirea, punerea la dispoziţie sau comercializarea dispozitivelor, a programelor informatice, a parolelor de orice fel care ar permite "accesul total sau parţial la un sistem informatic" în scopul săvârşirii uneia din infracţiunile descrise mai sus. Ca urmare, "rd /root/hack/toolz" după care turnaţi kerosen pe colecţia de CD-uri.

Ca o încoronare a paragrafelor legii 161/2003, Art. 47 menţionează că până şi tentativa infracţiunilor prevăzute la art. 42-46 se pedepseşte. Prin urmare, chiar dacă un hacker din România nu reuşeşte să obţină accesul la un server sau să provoace pagube unui sistem informatic, în cazul în care este arestat, acesta este pasibil de pedeapsă.

Extras din Legea nr. 161/2003

Art.42 . (1) Accesul, fără drept, la un sistem informatic constituie infracţiune şi se pedepseşte cu închisoare de la 3 luni la 3 ani sau cu amendă.

(2) Fapta prevăzută în alin.(1), săvârşită în scopul obţinerii de date informatice, se pedepseşte cu închisoare de la 6 luni la 5 ani.

(3) Dacă fapta prevăzută în alin.(1) sau (2) este săvârşită prin încălcarea măsurilor de securitate, pedeapsa este închisoarea de la 3 la 12 ani.

Art.43 . (1) Interceptarea, fără drept, a unei transmisii de date informatice care nu este publică şi care este destinată unui sistem informatic, provine dintr-un asemenea sistem sau se efectuează în cadrul unui sistem informatic constituie infracţiune şi se pedepseşte cu închisoare de la 2 la 7 ani.

(2) Cu aceeaşi pedeapsă se sancţionează şi interceptarea, fără drept, a unei emisii electromagnetice provenite dintr-un sistem informatic ce conţine date informatice care nu sunt publice.

Art.44 . (1) Fapta de a modifica, şterge sau deteriora date informatice ori de a restricţiona accesul la aceste date, fără drept, constituie infracţiune şi se pedepseşte cu închisoare de la 2 la 7 ani.

(2) Transferul neautorizat de date dintr-un sistem informatic se pedepseşte cu închisoare de la 3 la 12 ani.

(3) Cu pedeapsa prevăzută la alin.(2) se sancţionează şi transferul neautorizat de date dintr-un mijloc de stocare a datelor informatice.

Art.45 . Fapta de a perturba grav, fără drept, funcţionarea unui sistem informatic, prin introducerea, transmiterea, modificarea, ştergerea sau deteriorarea datelor informatice sau prin restricţionarea accesului la aceste date constituie infracţiune şi se pedepseşte cu închisoarea de la 3 la 15 ani.



Art.46 . (1) Constituie infracţiune şi se pedepseşte cu închisoare de la unu la 6 ani:

a) fapta de a produce, vinde, de a importa, distribui sau de a pune la dispoziţie, sub orice altă formă, fără drept, a unui dispozitiv sau program informatic conceput sau adaptat în scopul săvârşirii uneia din infracţiunile prevăzute în art.42-45;

b) fapta de a produce, vinde, de a importa, distribui sau de a pune la dispozitie, sub orice alta forma, fără drept, a unei parole, cod de acces sau alte asemenea date informatice care permit accesul total sau parţial la un sistem informatic în scopul săvârşirii uneia din infracţiunile prevăzute în art.42-45.

(2) Cu aceeaşi pedeapsă se sancţionează şi deţinerea, fără drept, a unui dispozitiv, program informatic, parolă, cod de acces sau dată informatică dintre cele prevăzute în alin.(1) în scopul săvârşirii uneia din infracţiunile prevăzute în art.42-45.

Art.47 . Tentativa infracţiunilor prevăzute în art.42-46 se pedepseşte. ■

Continuarea în numărul viitor

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Magia din filme - 3D Studio Max

„Oricând mă retrăgeam în cameră la calculatorul meu, soţia îmi spunea "iar te duci să te joci şi să te distrezi", iar eu negam cu vehemenţă spunând că am treabă, mă aşteapă lucruri serioase în care sunt implicat. Mai târziu, cu o sclipire în ochi am chemat-o să vadă ultima mea randare şi atunci am realizat că avea dreptate: lucrul cu grafica 3D este o pură joacă şi distracţie". Aşa spune Kelly Murdock, autor al multor cărţi printre care se numără şi "3D Studio Max Bible", o carte care acoperă majoritatea problemelor referitoare la acest program.

Ce este de fapt 3D Studio Max-ul? Este un program de modelare, animare şi randare creat de firma Discreet. El a ajuns în prezent la versiunea 6, ceea ce îi conferă o oarecare maturitate în domeniul graficii 3D.

Încă din anul 1994, programul 3D Studio, care rula în Dos, sau 3DS Max - care rula pe platforme Windows NT - a fost folosit pentru crearea de efecte speciale şi pentru animarea scenelor din filme, dar din cauză că această muncă nu prea a fost făcută publică, există foarte puţine informaţii legate de acest aspect. În 1995 filmul Virtuosity, cu Russell Crow în rolul principal, conţinea efecte speciale realizate în 3D Studio R4 pentru Dos, sau - în acelaşi an - filmul Johnny Mnemonic cu Keanu Reeves în rolul principal, cuprindea animaţii uimitoare cu Keanu Reeves care naviga prin spaţiu virtual, creat de asemenea în 3D Studio pentru Dos.

După anul 1998, utilizarea în filme a programului a început să crească, ajungând în anul 2002 ca 12 filme să fie create folosind 3D Studio Max.

Deşi programul se axează în principal pe grafica pentru jocuri, există o mare



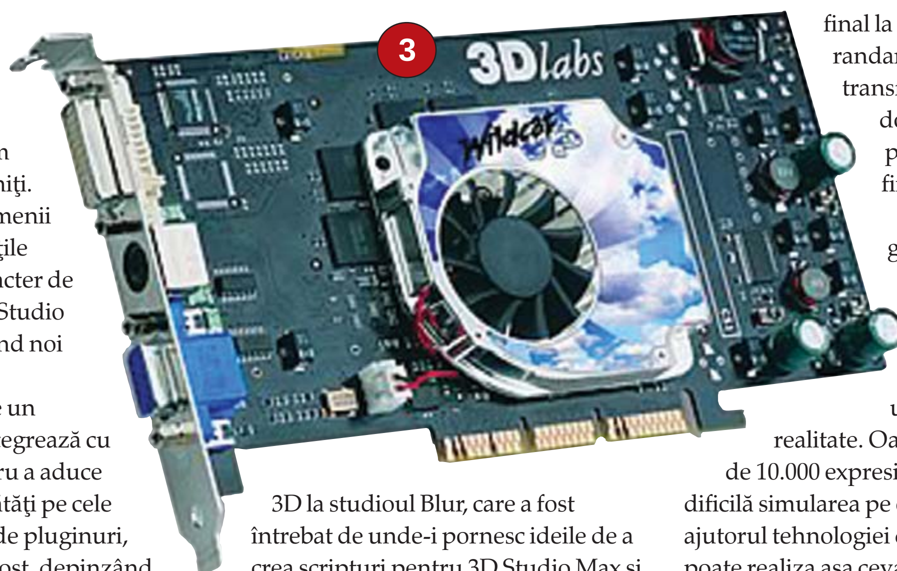


porţiune foarte puţin discutată şi anume utilitatea lui în filme. 3D Studio Max a fost folosit pentru a genera o varietate de efecte vizuale, medii digitale, animaţii de caractere şi scene de bătălii pentru filme ca: Matrix Reloaded, Undisputed, X-Men 2, The Core, Panic Room, Murder By Numbers, Minority Report, Equilibrium, Swordfish, Cats & Dogs, The Mummy Returns precum şi multe altele.

Pentru a înţelege ideea folosirii şi aplicării practice trebuie, pentru început, să ne familiarizăm cu termenii frecvent întâlniţi.

Pluginul - aşa cum oamenii îşi conturează personalităţile asimilând trăsături de caracter de la cei din jur, similar şi 3D Studio Max se dezvoltă, dobândind noi calităţi prin intermediul pluginurilor. Pluginul este un program extern care se integrează cu programul principal pentru a aduce funcţii noi sau a le îmbunătăţi pe cele incluse. Există o mulţime de pluginuri, atât gratuite cât şi contra cost, depinzând de utilitatea adusă de acestea. Puterea programului provine dintr-o mare varietate de pluginuri, de exemplu pentru simularea fumului, umbrei sau mişcării fluidelor. De asemenea, Max-ul a fost primul care a folosit pluginuri pentru a randa direct în animaţii Flash.

Scriptul - ce este defapt scriptul?… un răspuns foarte uşor şi la subiect îl primim de la Neil Blevins artist 3D la studioul Blur, care a fost întrebat de unde-i pornesc ideile de a crea scripturi pentru 3D Studio Max şi care este punctul de plecare. El a răspuns că de obicei când lucrează la o scenă, realizează faptul că este prea leneş să facă sarcinile banale şi repetitive, iar atunci începe să scrie un software care să o facă pentru el.



Randarea - după modelare, aplicarea materialelor, a luminilor, a camerelor şi animarea scenei se ajunge în final la randare. Prin randare, scena se transformă în ceea ce s-a dorit la început, din proiect în rezultatul final.

În lumea filmelor, grafica pe computer a evoluat de la crearea imaginilor de fundal până la crearea feţelor umane la fel ca în realitate. Oamenii percep în jur de 10.000 expresii faciale făcând foarte dificilă simularea pe calculator, dar cu ajutorul tehnologiei din zilele noastre, se poate realiza aşa ceva. Întrebarea care

apare este: oare vor fi înlocuiţi actorii reali cu versiuni ale lor realizate pe calculator, în momentul în care acest lucru va fi posibil?

Oare este real sau generat pe calculator? "Când ochiul vede, inima cere" cât mai multe informaţii, la fel cum setea de frumos este saturată, la fel şi curiozitarea nu se lasă mai prejos. Oare cum se integrează mediul 3D cu filmul care este 2D? Pe de o parte avem filmul, pe de altă parte avem grafica 3D, oare cum le putem combina în aşa fel încât să iasă ceva uimitor? Aceste aspecte voi încerca să le prezint urmărind câteva renumite filme apărute pe marile ecrane din cinematografe, în care 3D Studio Max a servit ca software de animare.

Bullet Proof Monk

În acest film, Blur Studios s-a ocupat de efectele speciale. În colaborare cu Boy Wonder VFX au realizat mediul (fundalul) din cele 10 minute de deschidere ale filmului. Decorul, generat pe calculator, a cuprins o mânăstire situată într-o strâmtoare a munţilor Himalaya (imaginile 1, 2). Pentru realizarea acestui decor, s-a folosit Brazil Rendering System care este o suită de randare complet integrată în 3D Studio Max. Blur Studio a realizat pentru acest film o suită de efecte, dintre care cel mai reprezentativ fiind aplicat personajului negativ, nazistul Struker - interpretat de Karel Roden - care se supune unei transformări dinamice după luarea în posesie a manuscrisului. Trăsăturile feţei reflectate în oglindă se schimbă treptat, până când acesta arată cu 60 de ani mai tânăr. Folosind scanarea digitală a feţei actorului în machiaj şi folosind texturile derivate din cadrele filmate pe scenă, a fost creat modelul detaliat al caracterului îmbătrânit, care a fost animat către modelul fără machiaj (mai tânăr) rezultând o tranziţie de la modelul bătrân.

Star Trek: Nemesis

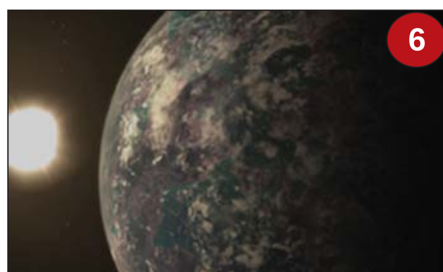
Tigar Hare Studios din Oaks, California, sunt clienţi loiali ai plăcilor video 3Dlabs. Ei au folosit placa Wildcat VP870 (128Mb; 256-bit DDR; Independent Dual Head - vezi imaginea 3), pentru randarea secvenţei de la începutul filmului Star Trek: Nemesis.

Folosind 3d Studio Max şi placa Wildcat VP870 pentru randare ei au creat o secvenţă care porneşte din spaţiu şi se termină la nivelul suprafeţei unei planete; de-a lungul drumului, camera focalizează şi alte planete care au un nivel foarte ridicat de realism (imaginile 4, 5, 6). În momentul în care camera ajunge în dreptul planetei care reprezintă destinaţia finală, ea pătrunde printr-un strat dens de nori apoi se apropie de suprafaţa planetei (imaginea 7). În timpul traversării norilor, suprafaţa planetei apare treptat, aceşti nori fiind realizaţi prin suprapunerea hărţilor de texturi (10Mb) de rezoluţii înalte pe cadrele norilor. Din moment ce norii încetineau mişcarea camerei, aici au apărut câteva probleme.

Pentru a se asigura că nivelul realismului este foarte ridicat, cei de la Tigar Hare Studios au creat texturi de rezoluţie foarte mare (high-resolution texture maps) care aveau dimensiunile între 6.000 şi 8.000 de pixeli. Aceasta presupunea câte 100 MB pentru fiecare hartă de texturi (texture map) creată. Placa video Wildcat VP870 s-a descurcat foarte uşor cu texturile, dând posibilitarea derulării scenelor fără a fi necesară randarea lor, ceea ce a dus la scăderea drastică a timpului de producţie.


4


5


6


7

Dave Hare, co-proprietarul Tigar Hare Studios, a adăugat că 3ds Max a rulat foarte rapid şi fără erori pe placa Wildcat VP870, iar întreaga sa echipa nu a avut nici o plângere, chiar şi în momentul rulării în instanţe multiple a programului pe acelaşi calculator.

League of Extraordinary Gentlemen

Acest film prezintă un nou concept al omului invizibil. Decizia creativă constă în ilustrarea invizibilităţii caracterului prin acoperirea cu o substanţă albă a unei porţiuni din faţa actorului, restul fiind invizibilă ceea ce presupunea o prelucrare de înaltă tehnologie (imaginile 8, 9, 10, 11). În timpul filmărilor, actorul Tony Curran a purtat haine albastre şi machiaj albastru al


8


9


10


11

părţilor faciale vizibile, pentru ca acestea să fie mai uşor de extras din cadru.

Pentru a reprezenta digital faţa caracterului, Computer Café a utilizat sistemul de captură dinamică produs de Eyetronics. O echipă a lucrat la înlocuirea fundalului folosind software-ul Digital Fusion al celor de la Eyeon Software, ceea ce a fost destul de dificil datorită marginilor care erau în mişcare continuă. Pentru a realiza această scenă, Computer Café a folosit aplicaţiile Maya, LightWave şi 3D Studio Max. Mişcarea capului a fost realizată în 3D Studio Max, animaţia feţei a fost făcută în Maya şi exportată în LightWave unde a fost iluminată, texturată şi randată.

Matrix: Reloaded

Tehnologia care a fost folosită în filmul "Matrix: Reloaded" este acum disponibilă în 3D Studio Max 6, prin intermediul pluginului Mental Ray care este integrat complet. Mental Ray-ul este cunoscut ca una dintre cele mai avansate soluţii de randare 3D de pe piaţă la ora actuală, suportând până la 2 procesoare pe licenţă. Printre avantajele lui sunt tehnologia "Rag Doll Dynamics" cu ajutorul căreia s-au produs uimitoarele efecte digitale ale filmului Matrix Reloaded şi care constituie o abordare revoluţionară în lumea animaţiei personajelor digitale.

În filmul Matrix Reloaded, noul software de randare a fost aplicat asupra unuia dintre caracterele principale, Morpheus, în scena în care acesta a căzut de pe un tir pe o maşină, ambele aflate în mişcare la o viteză de aproximativ 100 Km/h. Este evident că actorul nu putea participa la o asemenea scenă, aici fiind folosit software-ul de randare aplicat asupra unei imagini generate de calculator. În acest fel, actorul a fost înlocuit de un cascador "virtual", la fel ca şi alte personaje din film. În altă scenă a filmului a fost folosit AfterBurn, plugin de efecte volumetrice cu ajutorul căruia se pot realiza efecte de la explozii complexe, fum, nori - până la metale topite, apă şi obiecte cu proprietăţi dure, dar este folosit în special la explozii. Pluginul a fost implementat în film într-un cadru filmat de sus, în scena care prezintă maşina gemenilor explodând, aceştia dematerializându-se (imaginea 12).


12

Final Destination 2

Studioul Digital Dimension a primit însărcinarea de a da "viaţă" elementelor care interacţionează cu oamenii puşi în faţa morţii, în filmul Final Destination 2.


13


14

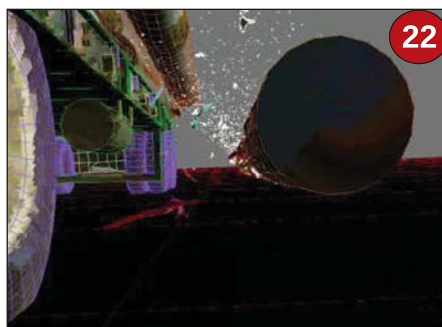

15

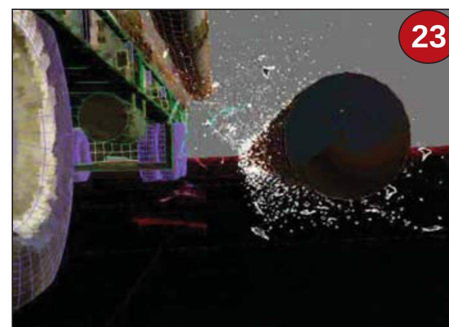

16

Lucrul la acest film a început repede, prin realizarea unor teste de dinamică simplă a scenei, cu răsturnarea pe autostradă a buştenilor din camion, folosind pentru scheletul trunchiurilor de copaci, corpuri cilindrice iar pentru randare, texturi simple (imaginile 13, 14, 15, 16).

Secvenţa a fost iniţial planificată pentru filmare reală, nu realizată pe calculator, dar în timpul filmărilor de test s-a dovedit foarte dificilă controlarea buştenilor care ricoşau doar la înălţime de 1 inch (2,5 cm) de la nivelul şoselei, fiind aruncaţi de la înălţimea unui camion - ceea ce nu avea impactul dorit asupra unui accident de tip hollywoodian. Cu ajutorul rezultatelor promiţătoare din testele anterioare realizate pe calculator, a fost luată decizia filmării şi combinării împreună cu grafica 3D. Echipa celor de la Digital Dimension a participat la filmarea scenei propriu-zise, ajutând la supraveghere şi coordonare. Din acest moment, a rămas la latitudinea calculatorului de a realiza un spectacol cât mai dramatic, pentru a-l înlocui pe cel real. Odată cu terminarea testelor preliminarii pe calculator, s-a trecut la experimentarea cu diferite tipuri de texturi pentru buşteni, ajungându-se la un nivel apropiat de realitate. Texturile, împreună cu dinamica uşor manevrabilă, au dovedit că permit controlul necesar pentru a realiza

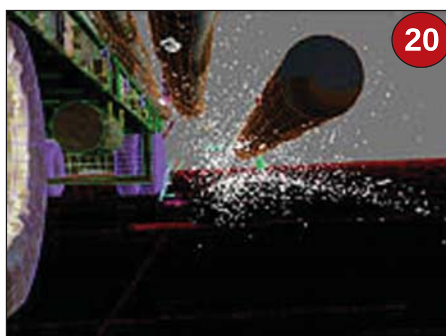










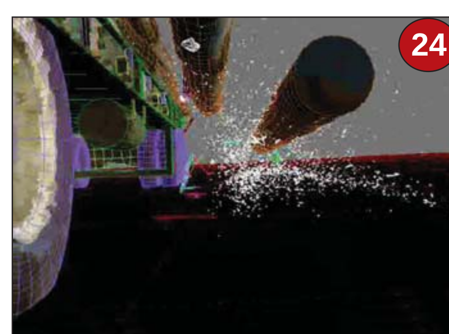




mişcarea, fără a sacrifica realismul. La final, s-a ajuns la crearea a 22 de modele de buşteni, fiecare cu trăsături specifice, fiind acordată o atenţie ridicată detaliilor, cum ar fi lipsa scoarţei sau defectele copacilor (imaginile 17, 18,19, 20, 21). Cu ajutorul datelor de pe platourile de filmare şi a imaginilor filmate s-a realizat integrarea în program. Pentru a reprezenta impactul, au fost definite particule care se bazau pe anumite reguli şi au fost amestecate cu fragmente de scoarţă, praf şi noroi. Anumite umbre au trebuit adăugate, reflexia în şosea, precum şi transformarea scoarţei care iniţial era uscată în umedă, datorită şoselei în prealabil ude (imaginile 22, 23, 24, 25).

The Core

Folosind software-ul de animare, modelare şi randare, produs de Discreet, studioul Franatic Films a realizat aproximativ 100 de efecte vizuale uimitoare în filmul "The Core". Deoarece o mare porţiune a filmului are loc într-o lume "nevăzută" adică sub scoarţa terestră, creatorii s-au bazat pe imaginaţia celor de la studioul de efecte vizuale numit Franatic Films. Filmul, produs de The



Paramount Pictures, cuprinde catastrofe la scară înaltă, din întreaga lume, datorită schimbărilor de rotaţie ale nucleului Pământului. Ele izbucnesc în oraşe renumite şi deseori afectează monumente









istorice (imaginile 26, 27), iar la filmare au participat persoane din echipa celor de la Franatic Films, care au apelat la software-ul 3D Studio Max pentru a termina la timp.

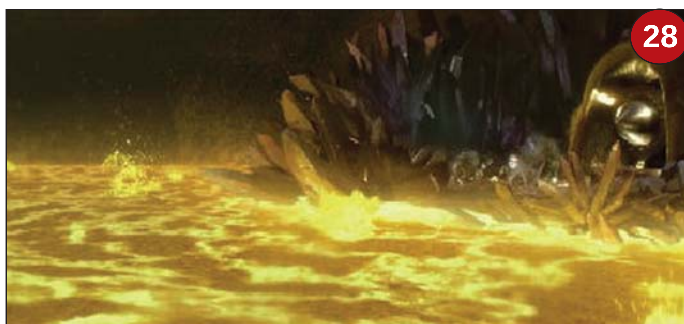
Ulterior lansării filmului, aceştia au recunoscut calităţile programului şi utilitatea adusă realizării efectelor. Ei au folosit 3D Studio Max în film mai ales datorită avantajului oferit de scriptabilitatea şi flexibilitatea pe care o oferă în acest domeniu. Cea mai lungă secvenţă pentru care studioul Franatic Films a lucrat, a fost una în care apărea un geoid de cristal, scena fiind 100% generată pe calculator, 95% în 3D Studio Max şi 5% în Maya; pentru trecerea animaţiei dintr-un program în altul s-a folosit un script construit special în acest scop. Până acum am observat că programele de grafică 3D se folosesc combinate, profitând de avantajul fiecăruia, o scenă fiind construită într-unul, apoi umbrele, luminile sau randarea aplicate în altul. În acest caz, scena construită aproape integral în 3D Studio Max, îi conferă acestuia un avantaj relativ faţă de celelalte programe. Din acest film au mai fost realizate, de asemenea pe calculator, secvenţele cu câmpul de diamante, lansarea subacvatică, sfârşitul filmului precum şi multe altele (imaginea 28).

Spoturi publicitare

3D Studio Max-ul este folosit şi în reclame, spre exemplu studioul Digital Dimension a creat pentru o reclamă Pepsi, o minge (imaginile 29, 30) pentru a realiza mişcări care nu puteau fi obţinute cu o minge reală. Cu ajutorul programului s-a creat mingea care se integrează perfect în acţiune. Mingea a fost jonglată înainte şi înapoi între cântăreaţa arabă de muzică Nawal Al Zoghbi şi jucătorii profesionişti de fotbal. Mişcarea mingii a fost realizată destul de uşor, dar problema a apărut la imaginea acesteia care trebuia să arate foarte reală. Digital Dimension a apelat la noul motor de randare al celor de la Chaos Group's, numit Vray, care nu aducea doar acurateţe mişcării, ci si o iluminare globală esenţială producerii efectelor vizuale de înaltă calitate.

Datorită modului foarte complex de creare a efectelor speciale din filme, programul 3D Studio Max nu satisface multe nevoi, exemple fiind umbrele scriptate sau iluminarea. În mare este un program foarte bun dar majoritatea studiourilor de efecte speciale folosesc mai multe softuri profitând de avantajele fiecăruia. Aceasta presupune artişti 3d foarte experimentaţi, care să cunoască majoritatea programelor de grafică 3D precum şi avantajele şi dezavantajele fiecăruia.

Pentru a diversifica puţin subiectul, putem lua ca punct de reper Hollywoodul, care şi-a format tipare atât în filmele cu efecte speciale, cât şi în cele uzuale. Efectele speciale sunt concentrate asupra ideii de a prezenta spectaculos viitorul sau asupra îmbunătăţirii aptitudinilor eroilor principali până la nivelul absurdului, adesea







recunoscute prin expresii de genul "film hollywoodian". După cum a spus şi Miriam Makebaam, putem face o observaţie foarte interesantă în raport cu continentul Africa, care este redat în majoritatea filmelor printr-o imagine a junglei ieşită din comun. Această imagine este redată din punctul de vedere al filmului, în stilul "Tarzan", unde tot ce se poate vedea sunt plante şi animale sălbatice. Pentru a rupe aceste tipare (hollywoodiene), ar trebui să ţinem cont de cuvintele lui Miriam Makebaam, care a precizat că şi ei (locuitorii Africii) se uită la televizor, ascultă radioul, se duc la dans şi se îndrăgostesc... ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Ultima generaţie de hard discuri SCSI de 15.000 rpm puse la grea încercare!

Hard discurile de 15,000 rpm participante la teste sunt: Fujitsu MAS, Maxtor Atlas 15K şi Seagate Cheetah 15K.3.

În fiecare an oferta de hard discuri creşte văzând cu ochii, şi după cum ştiţi segmentul discurilor de 15,000rpm era în trecut dominat numai de Seagate, însă acum, situaţia este cu totul altfel. În zilele noastre, întâlnim patru producători de astfel de hard discuri, care se luptă din greu să acapareze cât mai mult din piaţa mediilor de stocare. Dacă vă mai aduceţi aminte, Fujitsu MAM şi IBM 36Z15 erau hard discuri destul de competitive, de aceea Seagate nu a putut să menţină prea mult timp monopolul pe piaţa discurilor de 15.000 rpm. În fine, poziţia Seagate-ului pe piaţă este destul de stabilă, în special de când Cheetah X15 36LP a fost înlocuit la începutul lui 2003 cu noul Cheetah 15K.3. De altfel, nici concurenţii lui Seagate nu şi-au ţinut mâinile în buzunar: în vara lui 2003 Fujitsu a lansat a doua generaţie de discuri MAS 15K, iar Maxtor a debutat cu noul hard disc Atlas 15K. IBM a încetat să mai producă discuri, anunţând că divizia responsabilă cu dezvoltarea şi distribuţia hard discurilor s-a transformat într-o companie separată, care mai târziu a devenit proprietatea companiei Hitachi. Hitachi a continuat să vândă vechile discuri IBM sub brandname-ul Hitachi. De asemenea, ei au anunţat şi câteva modele noi, inclusiv noul disc de 15.000 rpm UltraStar 15K73 pe 6 ianuarie 2003.

Tabel 1	Seagate	Fujitsu	Maxtor
	Cheetah 15K.3	MAS	Atlas 15K
Capacitate (GB)	73.4/36.7/18.4	73.4/36.7/18.4	73.4/36.7/18.4
Interfaţă	Ultra320/FC	Ultra320	Ultra320
Viteza de rotaţie, rpm	15000	15000	15000
Mărimea buffer-ului	8	8	8
Capete	8/4/2	8/4/2	8/4/2
Platane	4/2/1	4/2/1	4/2/1
Latenţa de rotaţie	2	2	2
Timpul mediu de căutare	3.6	3.3	3.2/3.2/3.4
Timpul de citire de la o pistă la alta	0.2	0.3	0.3

Tabel 2	Server de fişiere	Server Web
	Citire 80%, Aleator 100%	Citire 100%, Aleator 100%
512B	10%	22%
1KB	5%	15%
2KB	5%	8%
4KB	60%	23%
8KB	2%	15%
16KB	4%	2%
32KB	4%	6%
64KB	10%	7%
128KB	0%	1%
512KB	0%	1%

Specificaţii

După cum vezi în tabelul 1, majoritatea parametrilor sunt identici : dimensiunea buffer-ului, numărul platanelor, numărul capetelor de citire, etc. Diferenţa este doar la timpul mediu de căutare şi timpul de citire de la o pistă la alta.

Cum am testat?

Sistemul de test a fost:

- Placă de bază Supermicro 370DLE;
- Procesor Intel Pentium III (Coppermine) 600MHz;
- RAM 2 x 128MB PC100 ECC Micron;
- IBM DTLA 307015 HDD;
- Placă video Matrox Millennium 4MB;
- Windows 2000 Pro SP2.

Am folosit două controlere SCSI şi anume: Adaptec 29160N cu versiune de BIOS 3.10.0 şi versiunea driverelor 4.10.4002, şi Adaptec 39320D cu versiune de BIOS 4.10.1 (HOST RAID oprit) şi versiunea driverelor numărul 1.0., iar plăcile au fost instalate într-un slot PCI64/66MHz.

Discurile au avut următoarea versiune de firmware :

- Seagate Cheetah 15K.3 - FW: 0002
- Fujitsu MAS3735NP - FW: 0102
- Maxtor Atlas 15K 18GB - FW: DT60

Am folosit următoarele programe pentru test:

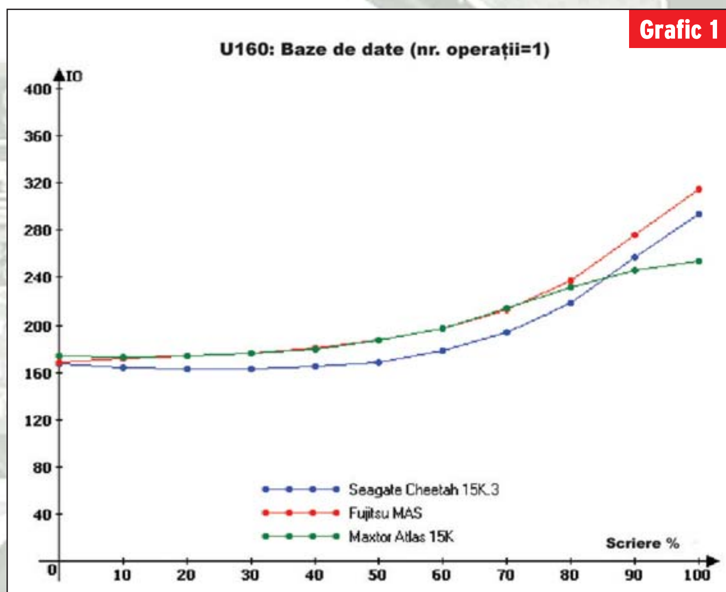
- WinBench 99 2.0
- Intel IOMeter 1999.10.20

Pentru testele din WinBench am formatat o partiţie cu FAT32 şi una NTFS care avea dimensiunea clusterelor standard. Testele din WinBench le-am rulat de cinci ori, după care am făcut media acestor rezultate pentru o statistică mai exactă. Hard discurile nu au fost oprite deloc pe parcursul testelor.

Pentru a compara performanţa hard discurilor în Intel IOMeter am folosit următorul şablon pentru serverul de fişiere şi pentru serverul de Web (tabelul 2). Aceste şabloane măsoară performanţa tipică a unui hard disc din sistem ca şi server de Web cât şi de fişiere.

Tabel 3 — Şablon staţie de lucru

Pachet cerut pentru transfer	Acces specificat de %	Citire %	Aleator %
512B	1	0	100
1KB	2	0	100
2KB	1	0	100
4KB	50	60	80
8KB	4	50	100
16KB	6	50	100
20KB	2	50	100
24KB	2	50	100
28KB	1	50	100
32KB	13	70	70
48KB	1	50	100
52KB	1	50	100
64KB	14	80	60
64KB+512B	2	50	100



În ultimele teste am comparat abilitatea discurilor la scrierea secvenţială a datelor şi la citirea fişierelor cu dimensiuni variabile; de asemenea am testat performanţa discurilor cu ajutorul unui şablon de baze de date, care imită lucrul unui hard disc în medii ca de exemplu SQL. (Tabelele 2 şi 3).

Performanţa discurilor în Intel IOMeter cu şablon de baze de date

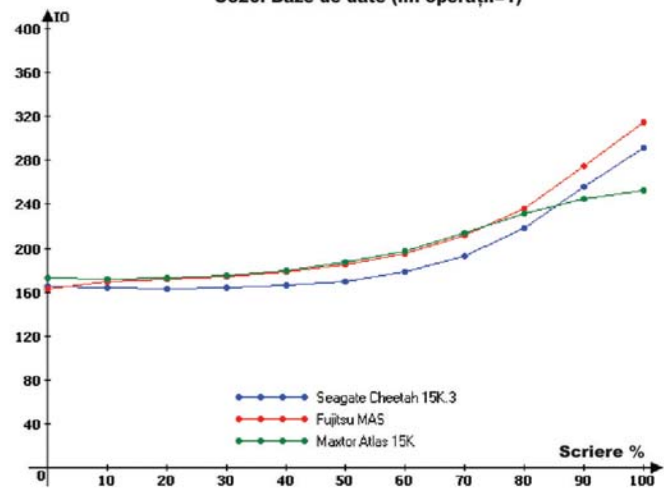
Dacă ai nevoie de rezultate exacte, aruncă o privire în tabelul cu rezultatele pentru Total I/O (tabelul 4), care este calculat în funcţie de cele cinci tipuri de lucru (adică un număr de operaţiuni cuprinse de la 1 la 256) şi unde se are în vedere cantitatea de date scrisă la fiecare 10 procente începând de la 0 la 100%.

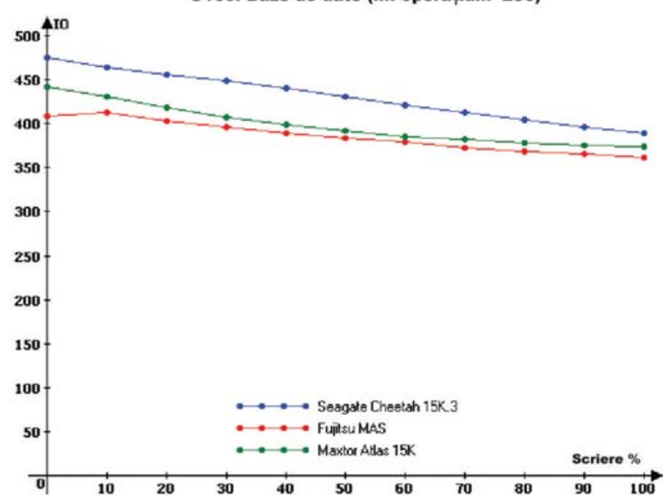
Pentru a evidenţia mai bine performanţa acestor discuri îţi prezentăm în graficele 1 şi 2 performanţa discurilor în cazul unui controler U160 cât şi U320.

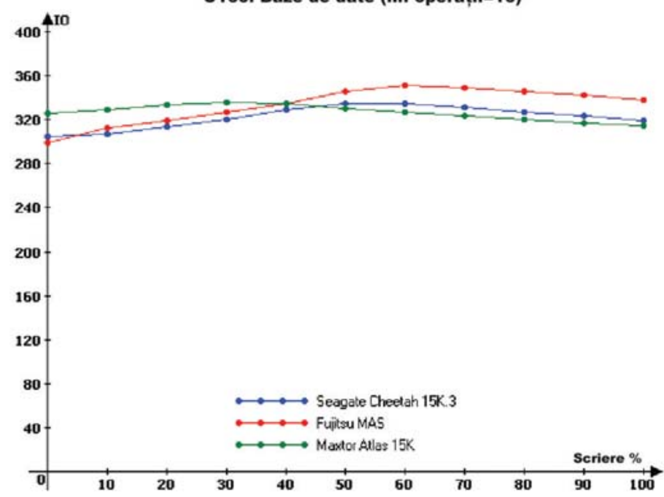
După cum ai putut observa, performanţa discurilor este aproape identică, indiferent de tipul controlerului SCSI. Discul Maxtor a fost cel mai rapid în modul de citire aleator (Random), în cazul unei singure cereri. De altfel, nu este nici o surpriză că Maxtor-ul are cel mai mic timp de acces mediu la căutare faţă de competitorii lui. În fine, discul Fujitsu îl ajunge pe Maxtor din urmă şi chiar îl depăşeşte când scrierea atinge

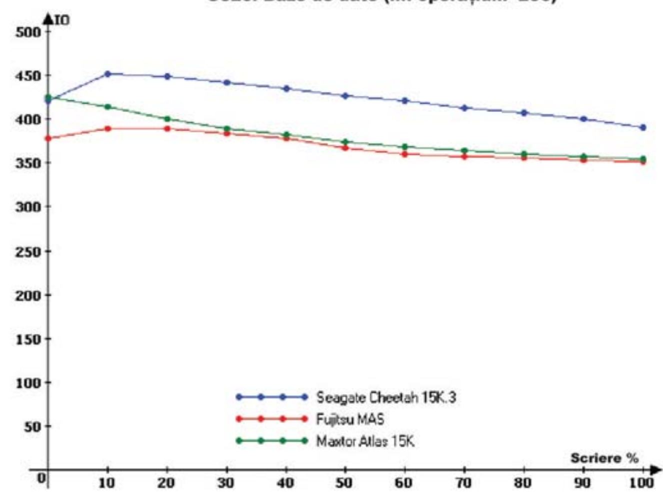
Tabel 4 — Rezultatul total I/O pentru şablonul baze de date

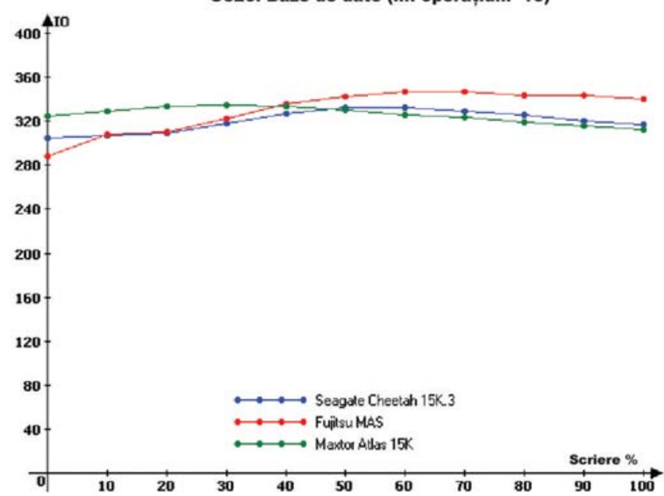
%	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Seagate Cheetah 15K.3 U160											
1	166.94	164.14	162.73	162.46	164.64	168.84	178.36	193.69	217.87	257.41	293.28
4	219.05	221.68	225.63	230.74	237.86	247.82	259.84	274.99	289.15	297.08	299.32
16	304.33	307.31	313.44	320.47	329.10	334.60	334.55	331.12	326.81	323.45	318.64
64	422.21	322.77	320.74	318.16	316.15	312.69	305.78	299.28	294.49	290.54	286.70
256	475.49	464.65	455.67	448.16	440.20	430.44	421.71	412.73	404.66	396.37	389.24
Seagate Cheetah 15K.3 U320											
1	164.62	163.73	162.75	164.02	166.19	169.92	178.72	193.31	217.80	256.05	291.42
4	218.23	220.08	221.82	228.82	236.74	246.66	258.77	274.50	288.22	294.40	296.50
16	304.26	306.47	308.67	317.96	326.99	332.60	332.54	329.50	325.57	320.76	316.45
64	421.63	318.26	315.77	320.77	323.73	321.67	319.49	315.28	311.20	305.04	300.29
256	421.68	452.12	448.82	441.25	434.57	427.21	421.14	413.15	406.59	399.59	391.12
Fujitsu MAS U160											
1	168.97	171.49	173.84	176.03	180.40	186.90	197.69	212.91	237.06	276.30	315.07
4	220.59	230.76	237.05	243.69	252.05	262.09	274.43	290.75	312.49	325.13	326.03
16	299.63	311.92	319.50	326.69	335.18	345.59	350.94	349.49	345.63	342.59	338.09
64	391.93	390.53	387.20	380.53	372.19	366.90	362.05	359.84	355.43	352.61	350.47
256	408.85	413.19	402.93	395.71	388.61	383.25	378.82	372.62	368.64	365.26	362.16
Fujitsu MAS U320											
1	163.20	169.81	171.51	173.98	178.62	185.13	194.80	212.00	235.47	274.72	314.81
4	213.83	228.87	232.58	240.14	249.62	259.54	271.37	287.87	311.45	324.49	324.89
16	288.11	308.12	310.57	321.98	335.93	341.90	346.95	346.63	343.98	342.94	339.62
64	375.58	389.65	385.15	383.29	379.23	367.20	361.82	358.52	356.11	353.13	351.95
256	377.74	389.74	388.52	383.26	378.16	367.00	360.63	357.62	355.30	353.55	352.11
Maxtor Atlas 15K U160											
1	173.71	172.94	173.49	176.12	179.95	187.02	197.42	213.65	231.63	245.55	253.27
4	236.24	240.85	248.19	256.31	266.32	273.74	277.77	279.02	279.27	279.30	279.00
16	325.61	328.93	333.24	335.34	334.17	330.73	327.02	323.15	319.69	316.92	314.19
64	428.84	415.35	402.04	391.10	383.06	376.20	370.02	366.28	362.34	359.33	356.19
256	441.87	430.60	417.73	407.17	399.13	391.63	385.71	381.59	378.57	374.90	374.37
Maxtor Atlas 15K U320											
1	173.35	172.06	173.10	175.57	179.56	186.78	197.01	213.60	231.29	245.32	252.72
4	235.80	241.01	247.58	256.12	266.07	273.31	277.01	278.23	279.59	278.95	278.47
16	324.41	329.45	332.97	334.71	333.62	330.07	325.92	323.51	318.64	316.03	312.51
64	425.56	414.21	401.47	390.95	382.54	373.96	368.59	364.24	360.43	357.34	354.05
256	425.48	413.75	400.58	389.61	381.67	374.25	368.44	364.38	359.95	356.74	354.07











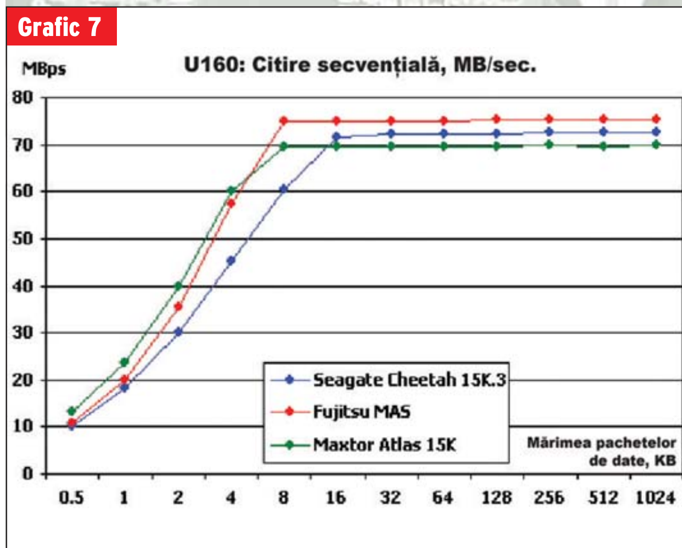
80%. Exact la acest procentaj, discul Maxtor este mai slab decât rivalii săi.

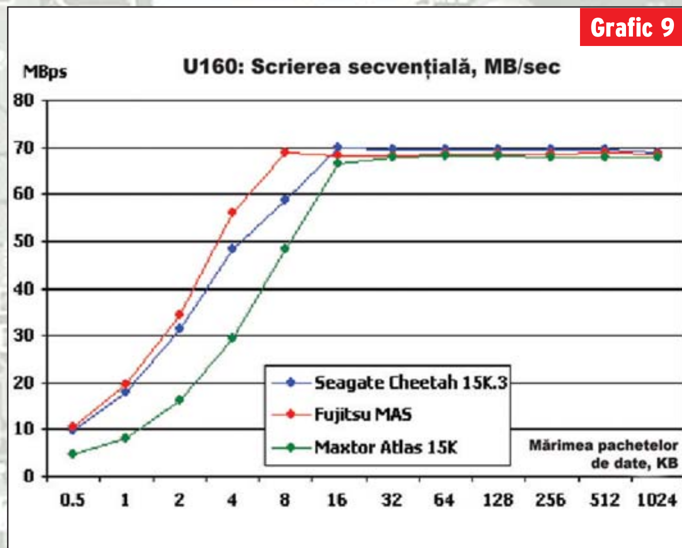
Când discurile trebuie să înfrunte 16 cereri (sau operaţiuni) – graficele 3 şi 4 –, aici fiecare îşi dovedeşte caracteristicile unice pe care le deţine. Maxtor Atlas 15K a dominat la începutul transferului, iar Fujitsu şi-a dovedit adevăratul potenţial abia după 40%. Discul Seagate a reuşit să-l depăşească până acum pe Fujitsu MAS doar în modul de citire aleator (RandomRead). De asemenea, ne-am îndreptat atenţia spre Fujitsu MAS care depinde mult de tipul controlerului în modul de citire aleator. Acesta este evident mai rapid când este instalat pe controlerul U160, comparativ cu rezultatele obţinute pe controlerul U320.

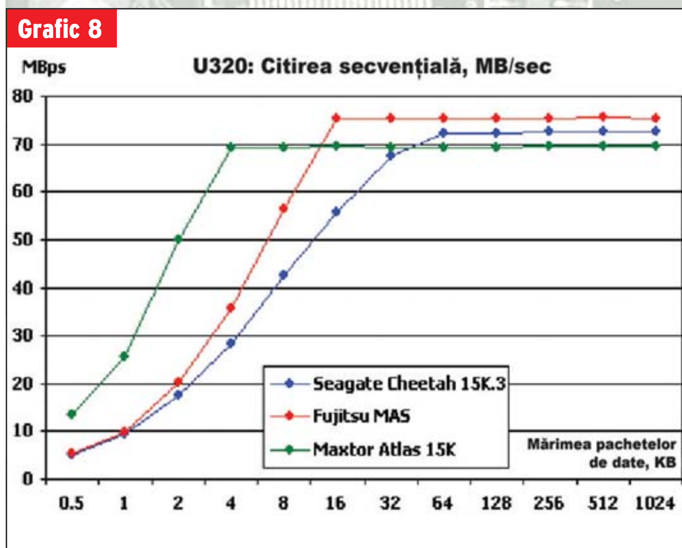
La 256 de cereri de scriere, discul Seagate este în faţa rivalilor. (Vezi graficele 5 şi 6).

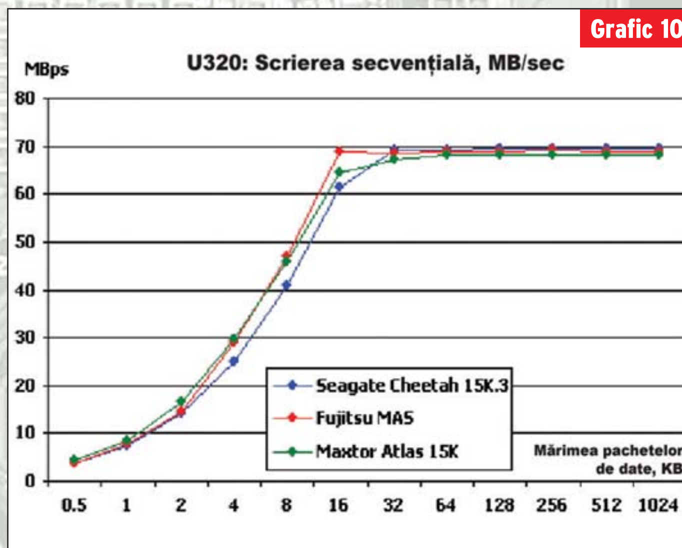
Tabel 5	Seagate Cheetah 15K.3		Fujitsu MAS		Maxtor Atlas 15K	
	U160	U320	U160	U320	U160	U320
Citire secvențială						
0.5	10.10	5.00	10.70	5.45	13.06	13.62
1	18.14	9.36	19.99	9.78	23.60	25.51
2	30.20	17.60	35.32	20.15	39.68	49.97
4	45.37	28.43	57.36	35.81	60.00	69.11
8	60.32	42.67	75.03	56.46	69.43	69.34
16	71.58	55.63	75.01	75.12	69.68	69.50
32	72.25	67.39	75.05	75.11	69.69	69.17
64	72.34	72.21	75.05	75.17	69.57	69.14
128	72.38	72.29	75.12	75.23	69.44	69.15
256	72.48	72.46	75.22	75.32	69.81	69.44
512	72.56	72.62	75.37	75.45	69.67	69.43
1024	72.65	72.60	75.27	75.43	69.86	69.52

Tabel 6	Seagate Cheetah 15K.3		Fujitsu MAS		Maxtor Atlas 15K	
	U160	U320	U160	U320	U160	U320
Citire secvențială						
0.5	10.10	5.00	10.70	5.45	13.06	13.62
1	18.14	9.36	19.99	9.78	23.60	25.51
2	30.20	17.60	35.32	20.15	39.68	49.97
4	45.37	28.43	57.36	35.81	60.00	69.11
8	60.32	42.67	75.03	56.46	69.43	69.34
16	71.58	55.63	75.01	75.12	69.68	69.50
32	72.25	67.39	75.05	75.11	69.69	69.17
64	72.34	72.21	75.05	75.17	69.57	69.14
128	72.38	72.29	75.12	75.23	69.44	69.15
256	72.48	72.46	75.22	75.32	69.81	69.44
512	72.56	72.62	75.37	75.45	69.67	69.43
1024	72.65	72.60	75.27	75.43	69.86	69.52





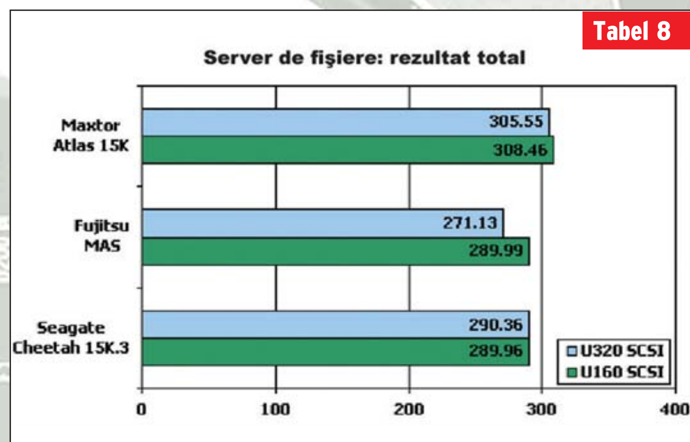




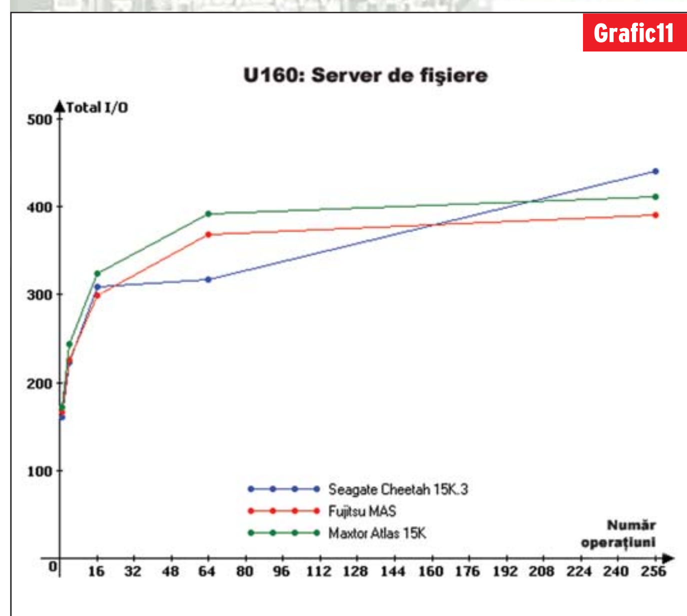
Tabel 7

	Seagate Cheetah 15K.3		Fujitsu MAS		Maxtor Atlas 15K	
	U160	U320	U160	U320	U160	U320
Server de fişiere						
1	160.77	163.69	166.36	163.99	171.12	171.79
4	223.01	222.62	225.47	218.74	243.32	244.63
16	308.56	308.47	299.19	283.02	324.60	326.70
64	316.49	314.46	368.81	343.97	391.88	392.40
256	440.97	442.56	390.12	345.97	411.38	392.21
Server Web						
1	163.55	162.22	166.29	161.90	165.80	168.53
4	213.16	213.40	217.29	211.08	226.03	228.34
16	293.75	293.40	290.88	280.21	306.98	311.03
64	312.75	313.49	372.10	360.65	392.89	399.04
256	440.78	443.54	392.97	360.96	402.85	396.96

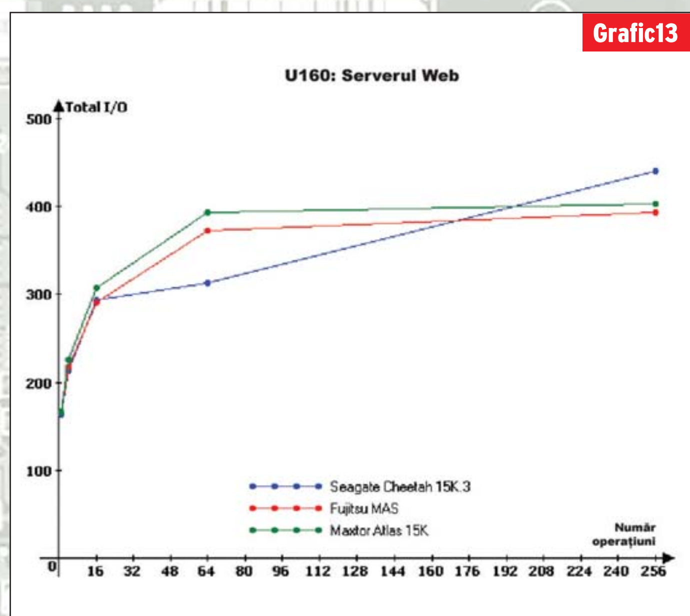
Tabel 8



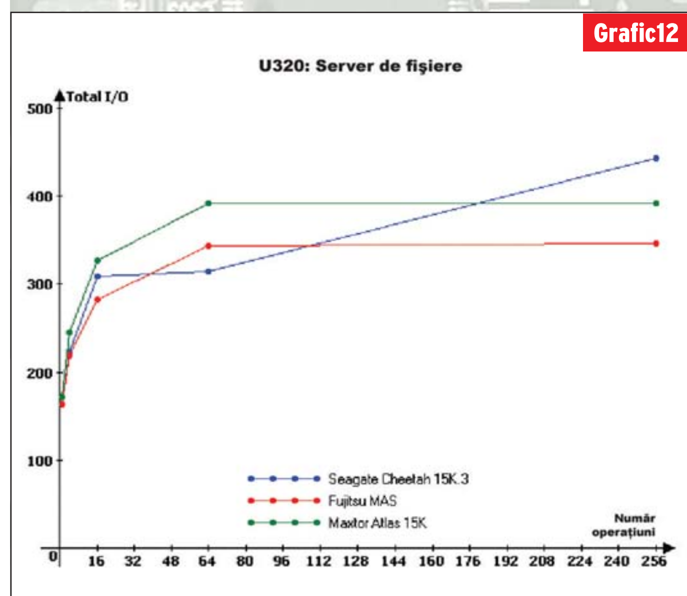
Grafic11



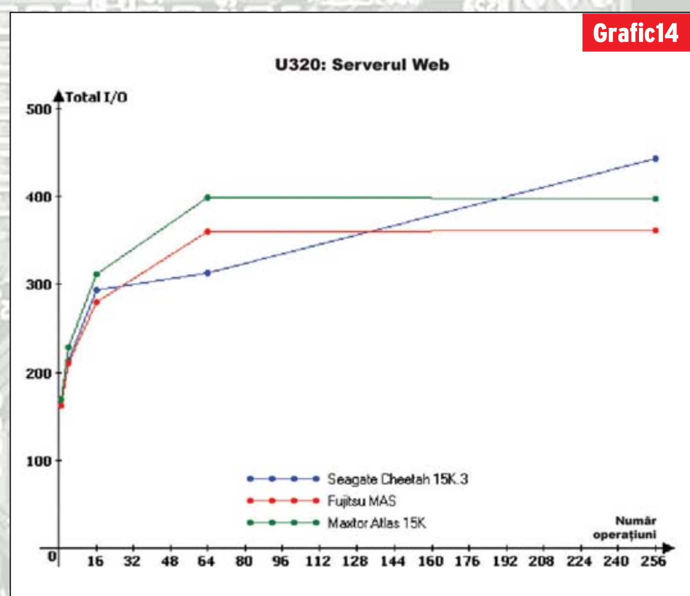
Grafic13



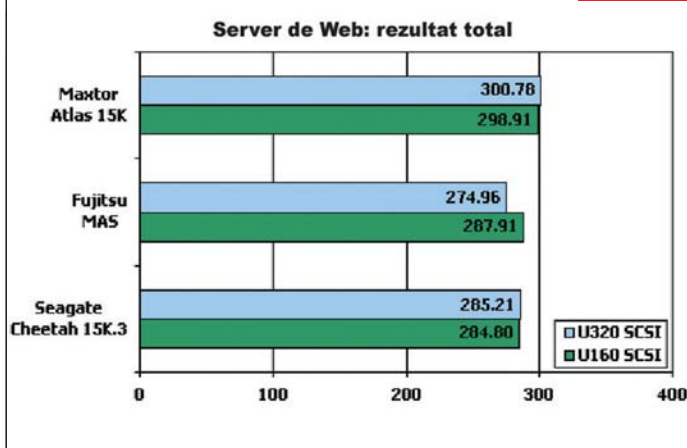
Grafic12



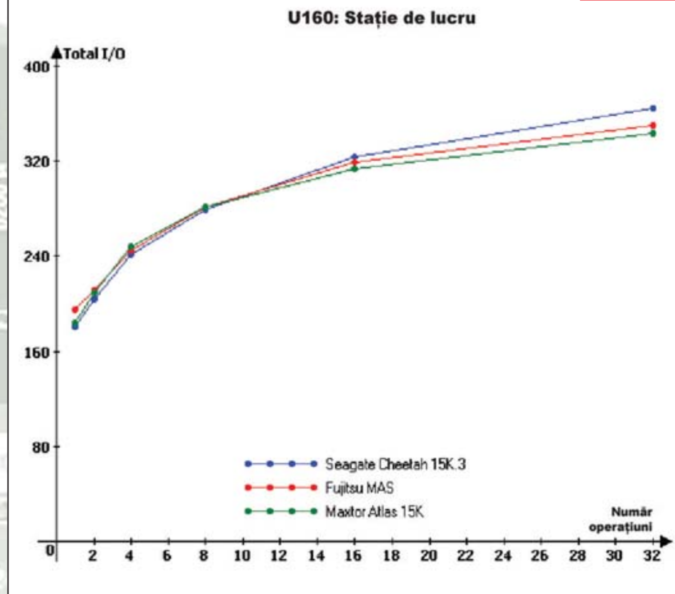
Grafic14



Tabel 9



Grafic15



Performanţa discurilor la citirea secvenţială şi la scrierea secvenţială a datelor

Aici, programul IOMeter trimite un număr de patru cereri de scriere cât şi de citire către discul testat, iar o dată pe minut schimbă mărimea pachetelor de date, astfel se determină viteza de transfer secvenţială a discurilor. Pentru a observa mai uşor rezultatele relevante, am marcat în tabelul cu rezultate, în culoarea roşie rezultatele slabe, iar cu cea albastră pe cele bune pentru fiecare mărime a pachetelor.

Fără nici o îndoială, discul Maxtor este lider când lucrează cu pachete mici de date. Iar în cazul pachetelor mari de date, discul Fujitsu se clasează pe prima poziţie. Pentru a observa mai uşor performanţa bolizilor, priveşte graficele 7 şi 8.

Cu controlerul U160 discul Maxtor este (puţin) mai rapid când procesează pachete mici de date decât hard discurile Fujitsu sau Seagate. Când discurile s-au instalat pe controlerul U320, discul Atlas 15K pare să fie mai rapid decât competitorii lui, doar în cazul pachetelor mici de date.

Dar, să vedem ce s-a întâmplat şi pe parcursul testelor de scriere (graficele 9 şi 10). În cazul operaţiilor de scriere, situaţia este pur şi simplu opusă: discul Maxtor cu controlerul U160 este mai lent decât rivalii săi, când procesează pachete mici de date! Maxtorul a obţinut o performanţă bună pe controlerul U320.

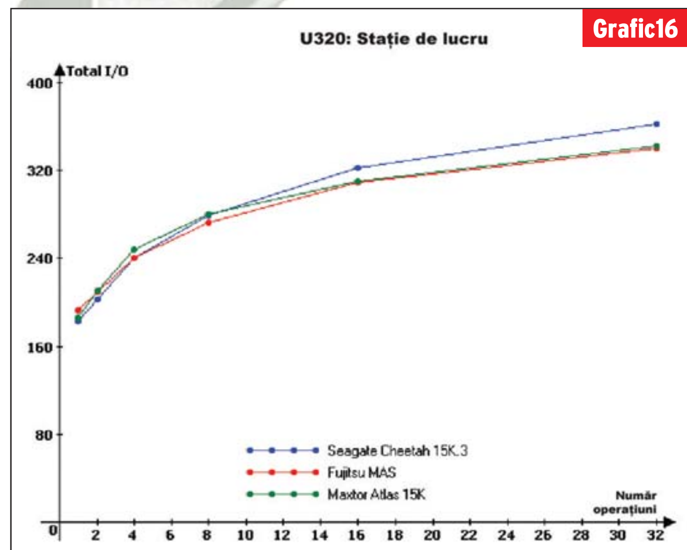
Performanţa discurilor în Intel IOMeter simulând un server de fişiere şi unul Web

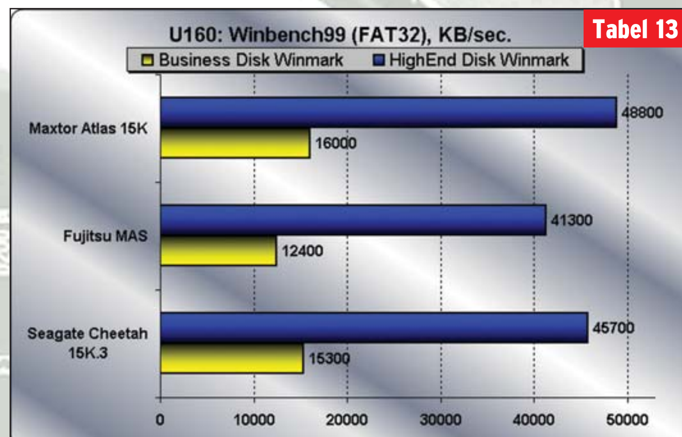
În aceste teste, poţi observa cât de rapide sunt discurile când imită un disc dintr-un subsistem în timpul lucrului.

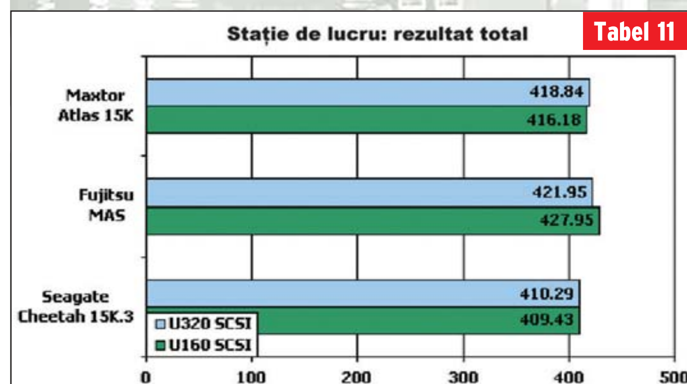
Rezultatele din tabelul 7 (marcate în culoare albastră) ne arată clar că discul Maxtor Atlas 15K este lider în acest test. Mai mult, Maxtorul este mai rapid cu controlerul U320 decât cu cel U160. Doar Seagate a reuşit să obţină câteva rezultate „albastre"; de altfel el a reuşit să câştige doar în testul cu 256 de cereri!

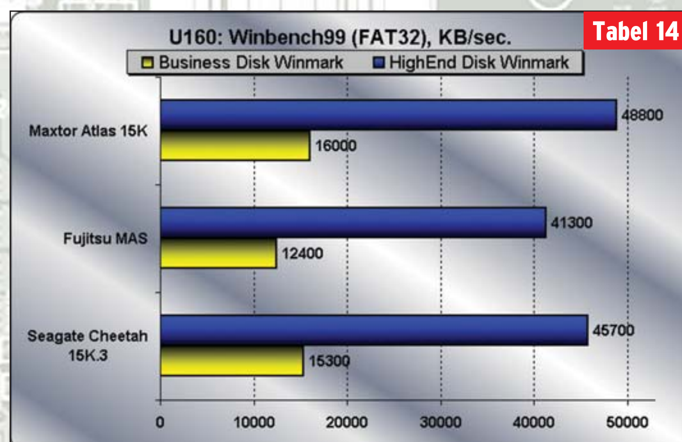
Diagrama (graficul 11), demonstrează încă o dată avantajul lui Maxtor Atlas

Tabel 10	Seagate Cheetah 15K.3		Fujitsu MAS		Maxtor Atlas 15K	
	U160	U320	U160	U320	U160	U320
Stație de lucru						
1	180.87	182.49	194.74	193.09	183.70	186.15
2	203.35	202.79	212.06	209.39	209.78	210.82
4	241.26	240.18	244.83	240.49	248.67	248.36
8	279.65	279.35	281.00	272.76	280.95	280.61
16	323.43	322.00	318.60	308.84	313.06	310.74
32	364.60	362.32	350.08	340.70	343.40	341.99







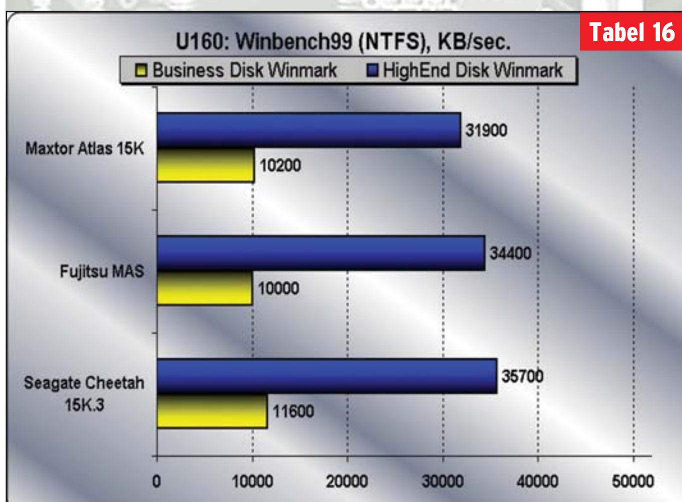


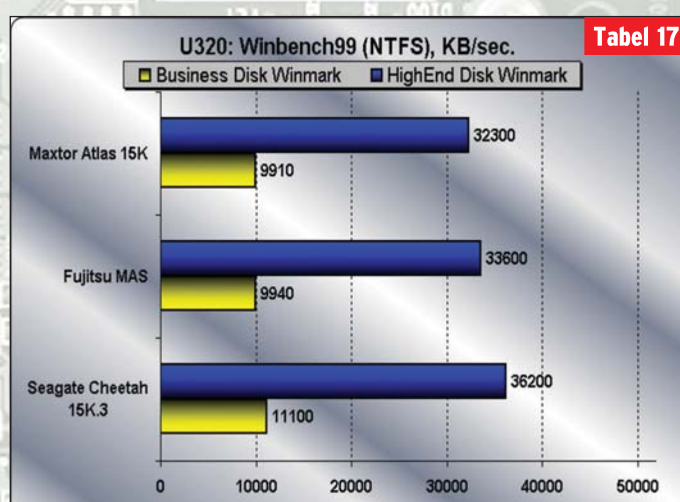
Tabel 12

Winbench99 FAT32	Seagate Cheetah 15K.3		Fujitsu MAS		Maxtor Atlas 15K	
	U160	U320	U160	U320	U160	U320
Business Disk WinMark 99	15300	14100	12400	12100	16000	15600
High-End Disk WinMark 99	45700	44000	41300	41500	48800	50000
HE:AVS/Express 3.4	53700	43900	38800	39000	60400	62200
HE:FrontPage 98	134000	132000	127000	126000	215000	216000
HE:MicroStation SE	57900	54400	48800	48300	64400	65200
HE:Photoshop 4.0	24500	24200	22400	22200	21900	22300
HE:Premiere 4.2	40900	40700	38400	38400	46400	47600
HE:Sound Forge 4.0	48900	49100	44900	48700	53300	51100
HE:Visual C++ 5.0	48100	46000	47800	46900	51200	54700
Rata de transfer: la început	76300		78700		73900	
Rata de transfer: la sfârșit	51100		64300		55700	
Timpul de acces al discului	5.77	5.79	5.71	5.79	5.52	5.53

Tabel 15

Winbench99 NTFS	Seagate Cheetah 15K.3		Fujitsu MAS		Maxtor Atlas 15K	
	U160	U320	U160	U320	U160	U320
Business Disk WinMark 99	11600	11100	10000	9940	10200	9910
High-End Disk WinMark 99	35700	36200	34400	33600	31900	32300
HE:AVS/Express 3.4	38400	38500	37000	36600	47700	50700
HE:FrontPage 98	108000	109000	106000	109000	73700	80000
HE:MicroStation SE	49900	46600	41500	38800	42400	42000
HE:Photoshop 4.0	23400	23500	22100	22000	20300	21000
HE:Premiere 4.2	26900	28400	26100	25700	23300	27300
HE:Sound Forge 4.0	40700	40700	37500	37900	37500	36600
HE:Visual C++ 5.0	32600	36000	35000	34300	25400	24100





15K în faţa rivalilor. Acesta este evident mai rapid decât Fujitsu MAS şi Seagate Cheetah 15K.3 în toate modurile, cu excepţia celui cu 256 de cereri, unde Atlas 15K este dominat de Seagate. De altfel, ne-am îndreptat atenţia şi asupra performanţei slabe pe care a obţinut-o discul Fujitsu MAS instalat pe controlerul Adaptec 39320D: se pare că hard discul are câteva probleme cu protocolul U320. Acum, hai să vedem în tabelul 8, care hard disc este câştigătorul per ansamblu ca hard disc pentru un server de fişere.

După cum vezi, Seagate a obţinut aproape acelaşi rezultat pe ambele controlere, în fine, discul Fujitsu este evident mai lent pe controlerul U320. Liniile de lider aparţin lui Maxtor Atlas 15K.

În graficele 13 şi 14 precum şi în tabelul 9 se observă cât de bine se descurcă discurile ca şi hard disc de server Web. Diferenţa dintre Fujitsu şi Maxtor este insesizabilă pe controlerul U160, dar Fujitsu îşi dovedeşte din nou slăbiciunile pe controlerul U320...

În diagrama de mai sus Maxtor este lider, iar Fujitsu are în continuare probleme cu controlerul U320.

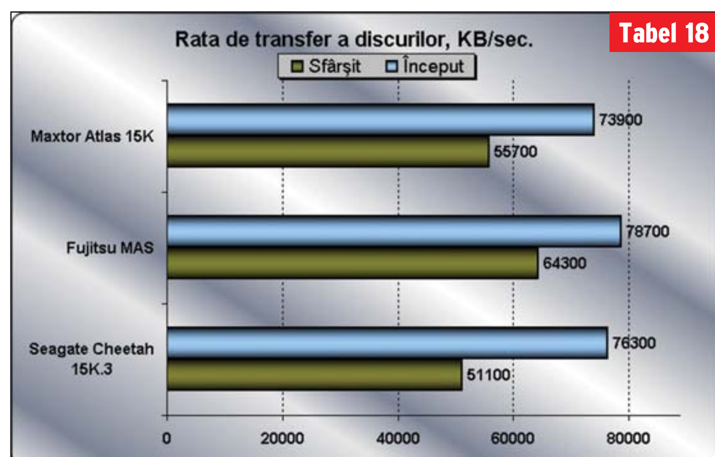
Performanţa discurilor în Intel IOMeter simulând o staţie de lucru

Aici, am comparat performanţa discurilor în condiţii de lucru complet diferite. Şablonul pentru staţii de lucru solicită în prima fază scrierea unei cantităţi mari de date, iar în cea de-a doua citirea unor fişiere cu dimensiune mică, care nu depăşesc 32 de operaţii simultane. Rezultatul acestui test este complet diferit de celelalte.

În acest test, (vezi tabelul 10), discul Fujitsu este cel mai rapid în cazul în care numărul operaţiilor nu depăşeşte cifra opt. Însă, spre sfârşitul testului, Seagate-ul îşi dovedeşte supremaţia !

Din nou, în cazul solicitării mici Fujitsu este lider, iar în cazul mai multor operaţii Seagate Cheetah 15K.3 este mai rapid. Nici discul Maxtor nu este mai prejos, a pornit mai încet, dar a reuşit să-şi depăşească competitorii la mijlocul testului. Formula pentru calculul totalului este următoarea:

Performanţa totală =
Totalul I/O (nr. de operaţiuni=1)/1
+ Totalul I/O (nr. de operaţiuni=2)/2
+ Totalul I/O (nr. de operaţiuni=4)/4
+ Totalul I/O (nr. de operaţiuni= 8)/8



+ **Totalul I/O (nr. de operaţiuni=16)/16**
+ **Totalul I/O (nr. de operaţiuni=32)/32**

Notă: rezultatul final depinde de performanţa în cazul solicitărilor mici (nr. de operaţiuni <=4)!

Lider este discul Fujitsu (vezi tabelul 11)! A doua poziţie îi aparţine lui Maxtor, în timp ce Segate, a reuşit să fie lider doar în cazul în care numărul operaţiilor era 16 sau mai mare !

Performanţa discurilor în WinBench99

În final am testat performanţa discurilor în WinBench99. Am început cu FAT32:

Pentru a observa mai uşor, am colorat cu albastru rezultatele cele mai bune, iar pe cele mai proaste cu roşu. De aceea, îţi va fi foarte uşor să realizezi că discul Maxtor a câştigat pe ambele controlere în testele Business Disk WinMark şi High-End Disk WinMark.

Cât de mare este victoria acestuia poţi să observi şi pe diagramele prezentate în tabelele 13 şi 14.

Este clar că celelalte discuri SCSI nu pot în acest test decât să ia exemplu de la Maxtor !

Pe partiţia NTFS situaţia s-a schimbat radical (tabelul 15).

Voici la surprise: aici lider este discul Seagate! În timp ce Maxtorul este mai lent ca niciodată (tabele 16 şi 17).

În cazul partiţiei NTFS, Maxtor Atlas 15K a fost extrem de lent.

Diagrama cu rezultatele discurilor în cazul transferului de date de la începutul platanelor până la sfârşitul lor, poate fi vazută în tabelul 18.

După cum poţi vedea, cel mai rapid hard disc SCSI este Fujitsu care, de asemenea, are şi cel mai mic raport (între început şi sfârşit) 1,22. Seagate a obţinut cel mai mare raport: 1,49.

În concluzie...

În sesiunea noastră de test am putut să vă demonstrăm că în ciuda datelor tehnice similare, specificate de fiecare companie în parte pentru discurile sale, hard discurile au obţinut o performanţă absolut diferită în toate testele!



Astfel, discul Maxtor s-a dovedit foarte bun în majoritatea testelor. Timpul de acces al discului a fost perfect când a trebuit să imite un disc de subsistem la datorie ca server de fişiere şi server Web. În schimb, în cazul scrierii secvenţiale, discul a fost destul de lent când a fost necesar să proceseze mai multe operaţiuni simultane. Atlas 15K s-a dovedit în continuare a fi foarte lent în cazul transferului de pachete mici, mai ales cu controlerul U160. În cazul testului cu şablon de baze de date, algoritmul firmware-ului discului a încetinit performanţa acestuia. Rezultatele lui Maxtor în WinBench sunt foarte ciudate: cu partiţia FAT32 discul pur şi simplu a dominat complet, în timp ce pe partiţia NTFS a fost extrem de lent. Cu toate aceste minusuri, Maxtorul a reuşit să domine în majoritatea testelor, de aceea noi i-am acordat premiul întâi. Discul Fujitsu s-a descurcat destul de bine, a fost foarte rapid în cazul testului cu baze de date, ceea ce indică faptul că algoritmii din firmware sunt excelenţi. Însă performanţa a scăzut când a venit vorba de simulare a unui server de fişiere şi Web. Să sperăm că va elimina această problemă cu noua versiune Firmware pe care producătorul urmează să o lanseze. Segate-ul a reuşit să domine situaţia în cazul partiţiei NTSF şi în alte câteva teste, probabil că insuccesul lui a fost din cauza optimizaţiilor pentru încărcările mari. De aceea, bătrâna companie a reuşit să obţină numai locul doi. În concluzie; e bine să te uiţi la testele care te interesează mai mult sau care îţi sunt mai folositoare pentru a lua cea mai bună decizie la achiziţionarea unui astfel de „motor" cu 15,000 de rpm! ■

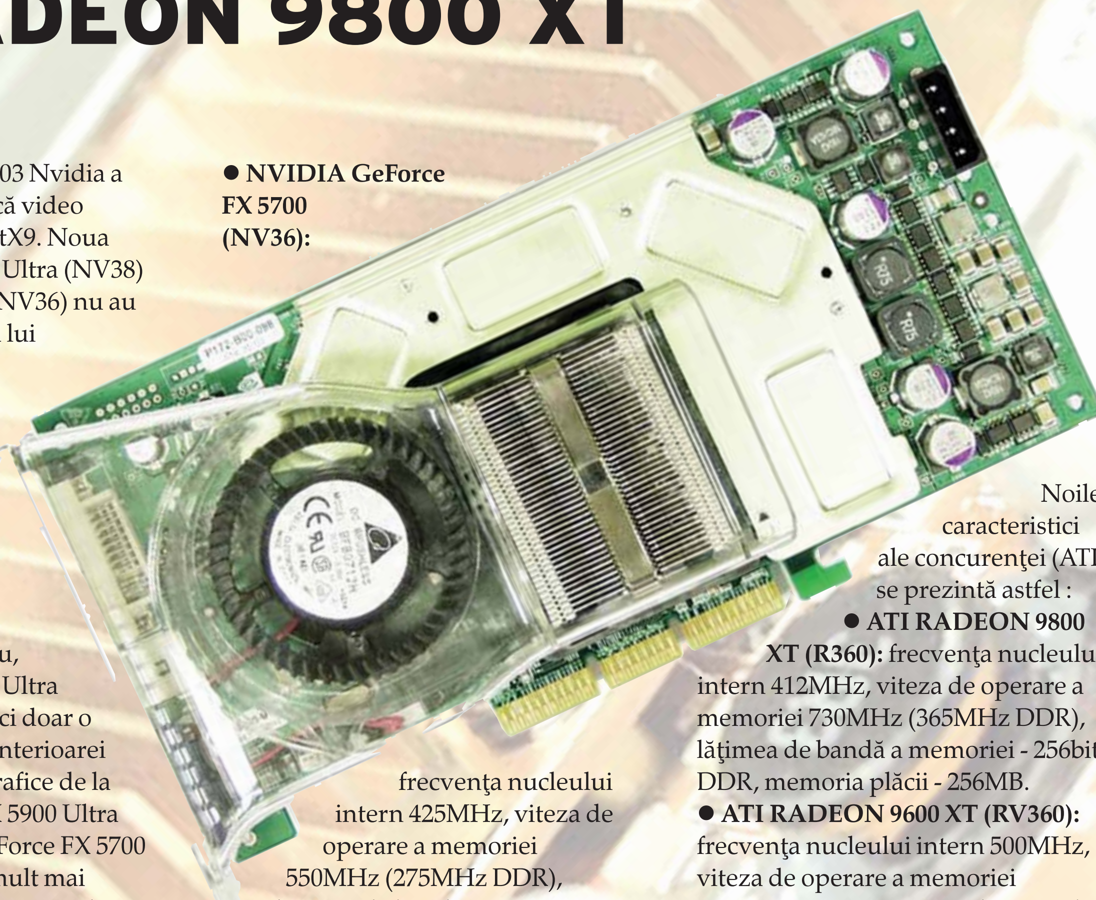
Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra vs. ATI RADEON 9800 XT

Pe 23 octombrie, 2003 Nvidia a anunţat noua placă video compatibilă DirectX9. Noua NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra (NV38) şi GeForce FX 5700 Ultra (NV36) nu au reuşit să se impună în faţa lui RADEON 9800 XT şi RADEON 9600 XT. Noile procesoare grafice de la NVIDIA, de altfel, ca şi cele noi de la ATI, sunt derivate din cipurile anterioare, de aceea nu trebuie să te aştepţi la rezultate cu adevărat revoluţionare! De exemplu, NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra (NV38) nu este un alt cip, ci doar o versiune supra-tactată a anterioarei generaţii de procesoare grafice de la NVIDIA, alias GeForce FX 5900 Ultra (NV35). Însă, NVIDIA GeForce FX 5700 Ultra (NV36) este un cip mult mai interesant. În mare parte este similar cu GeForce FX 5600 Ultra (NV31), însă performanţa „vertex shader" a noii plăci este considerabil mai mare. Spre deosebire de predecesorul NV31, NV36 are la dispoziţie trei procesoare vertex în loc de două. De asemenea, suportă memorie DDR I cât şi DDR II.

Mai jos îţi prezint caracteristicile noilor plăci de la NVIDIA:

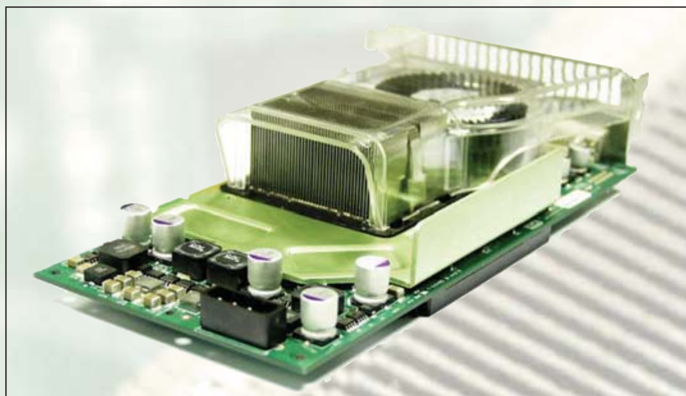
- **NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra (NV38):** frecvenţa nucleului intern 475MHz, viteza de operare a memoriei 950MHz (475MHz DDR), lăţimea de bandă a memoriei - 256biţi DDR, memoria plăcii - 256MB.
- **NVIDIA GeForce FX 5700 Ultra (NV36):** frecvenţa nucleului intern 475MHz, viteza de operare a memoriei 900MHz (450MHz DDR), lăţimea de bandă a memoriei - 128bit DDR II, memoria plăcii - 128MB.
- **NVIDIA GeForce FX 5700 (NV36):** frecvenţa nucleului intern 425MHz, viteza de operare a memoriei 550MHz (275MHz DDR), lăţimea de bandă a memoriei - 128bit DDR, memoria plăcii - 128/256MB.

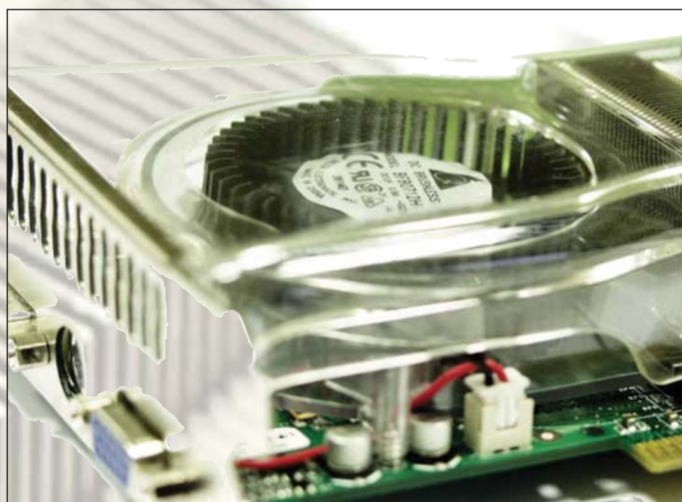


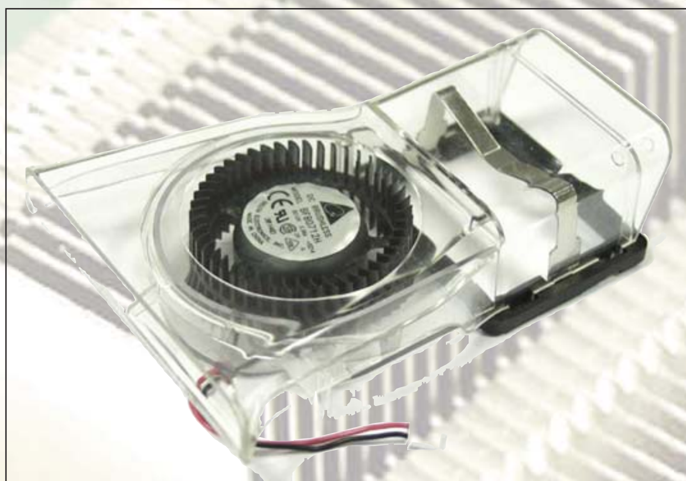
Noile caracteristici ale concurenţei (ATI) se prezintă astfel :

- **ATI RADEON 9800 XT (R360):** frecvenţa nucleului intern 412MHz, viteza de operare a memoriei 730MHz (365MHz DDR), lăţimea de bandă a memoriei - 256bit DDR, memoria plăcii - 256MB.
- **ATI RADEON 9600 XT (RV360):** frecvenţa nucleului intern 500MHz, viteza de operare a memoriei 600MHz (300MHz DDR), lăţimea de bandă a memoriei - 128bit DDR, memoria plăcii - 128MB.



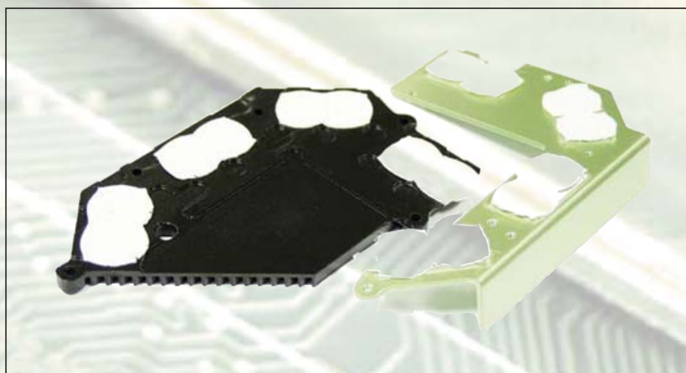




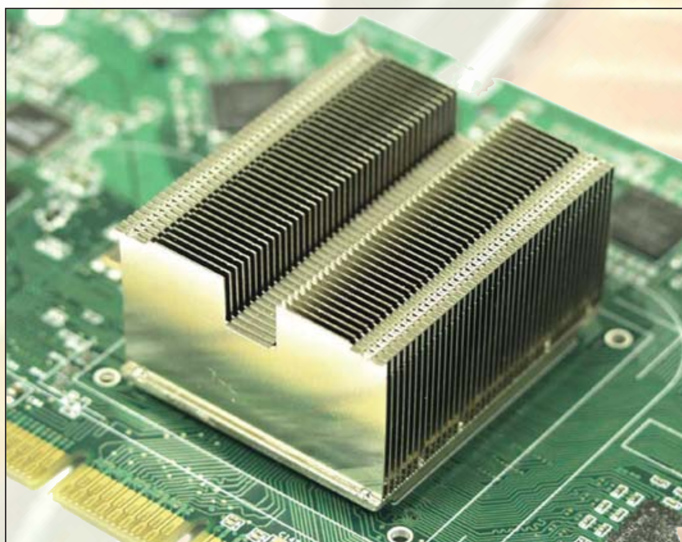


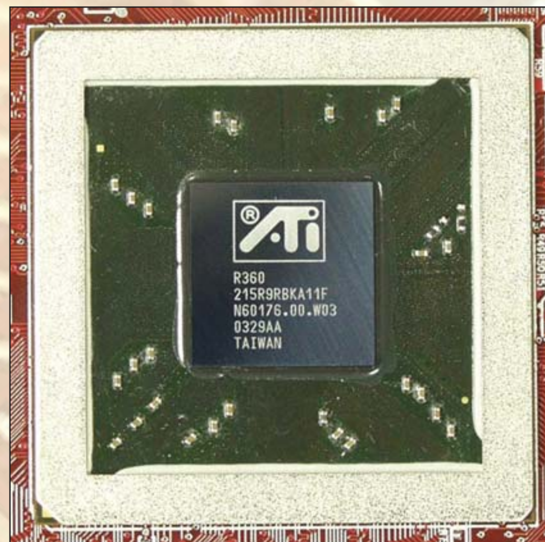




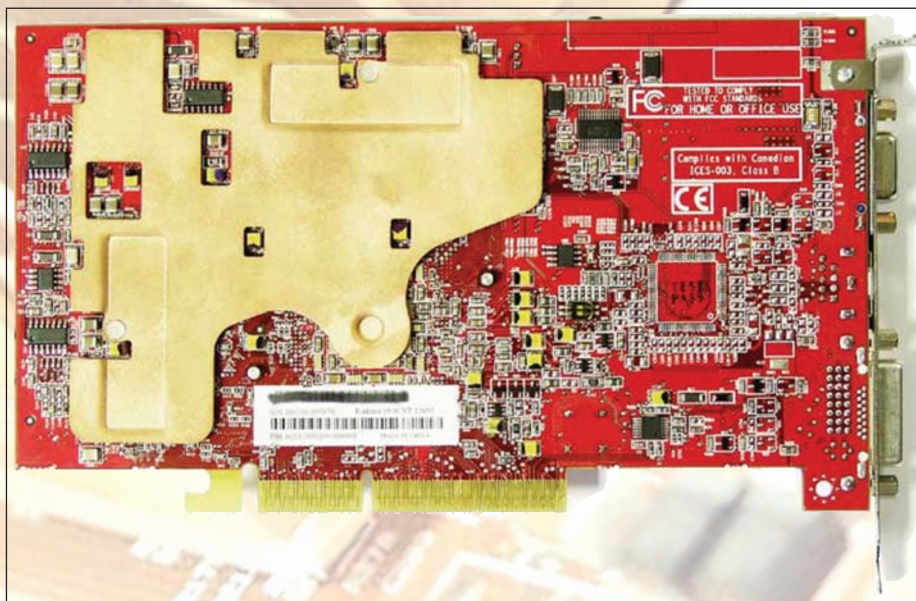












Pentru a putea face o comparaţie cât mai relevantă am folosit atât ultimele jocuri apărute, cât şi pe cele populare. În fine, pot spune că au apărut jocuri care sunt capabile să folosească la maximum capacităţile de procesare a celor mai bune cipuri grafice disponibile. Toate jocurile, cât şi testele sintetice (spre exemplu 3D Mark 2003) folosesc Pixel Shadere versiunea 1.x sau 2.0, acestea din urmă exemplifică cel mai bine performanţa plăcii. În continuare, v-am descris detaliat fiecare placă grafică participantă la test, cât şi noua placă de la ASUS cu cip grafic ATI RADEON 9800 XT.

NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra

Proiectul PCB al noului GeForce FX 5950 Ultra s-a schimbat puţin în comparaţie cu PCB-ul lui GeForce FX 5900 Ultra, însă, soluţia de răcire diferă complet.

Noul sistem de răcire trage aer din exteriorul carcasei către radiatorul plăcii video, după care aerul cald este scos din radiator şi este eliberat în interiorul carcasei. Avantajul acestei soluţii de răcire este evident: procesorul este răcit întotdeauna de aerul rece din exteriorul carcasei, şi nu ai de ce să-ţi faci griji că temperatura din interiorul carcasei ar influenţa în vreun fel stabilitatea plăcii video. Tubul de plastic prin care pătrunde aerul este ancorat de radiator



cu ajutorul unui mecanism cu pârghii foarte asemănător cu mecanismul cu care se prinde coolerul în soclul A.

Ventilatorul instalat pe placa NVIDIA este destul de mare în diametru comparativ cu cel care este folosit la FlowFX, iar viteza de rotaţie este mai mică.

Astfel, sistemul de răcire de la GeForce FX 5950 Ultra lucrează mult mai silenţios decât FlowFX şi este net superior mai „liniştit" decât sistemul de răcire folosit la NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra.

Radiatorul de pe memorii, nu diferă cu mult faţă de versiunea veche. Astfel, radiatorul de deasupra memoriei are un design diferit, iar cel din spatele plăcii a rămas neschimbat.

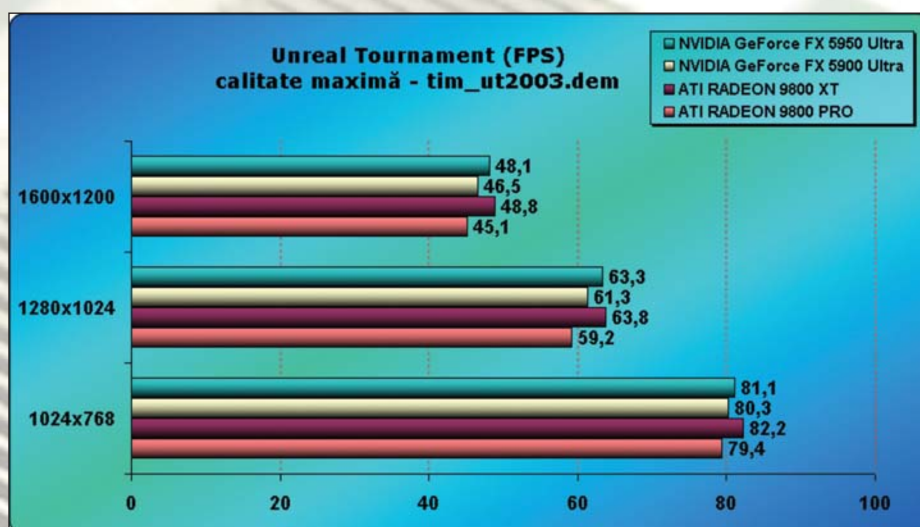
NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra ca şi GeForce FX 5900 Ultra are intrările/ieşiriile: DVI-I, D-Sub şi TV-Out şi, de asemenea ocupă două sloturi, iar placa are nevoie de o sursă suplimentară de tensiune :

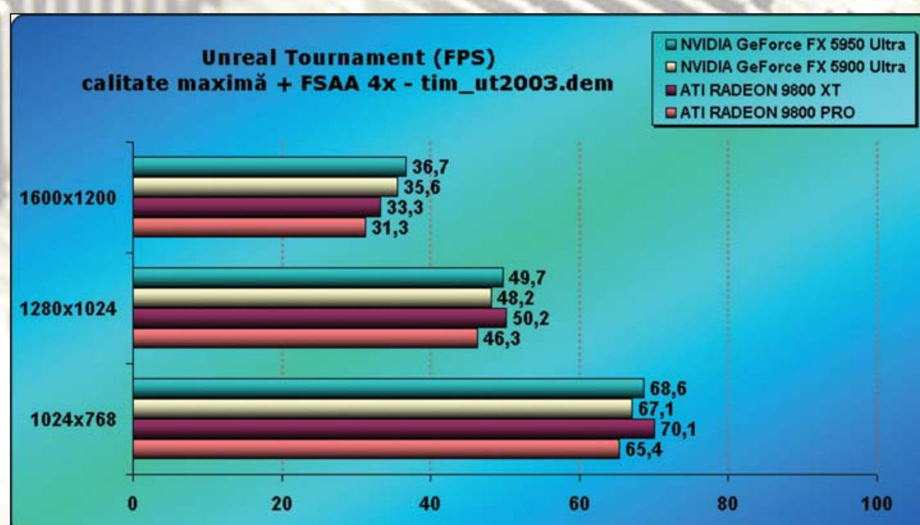
Cipul grafic NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra (NV38) lucrează la frecvenţa de 475MHz în modul 3D. Din păcate nu am putut să scoatem radiatorul de pe procesorul grafic pentru că acesta a fost lipit foarte bine pe chip, şi aş fi putut să-l stric în încercarea de-al scoate.

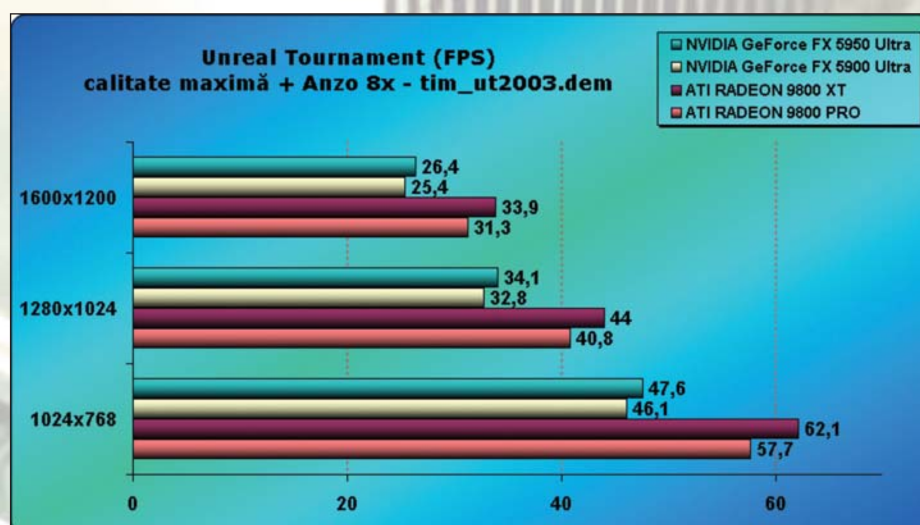
MENŢIUNE

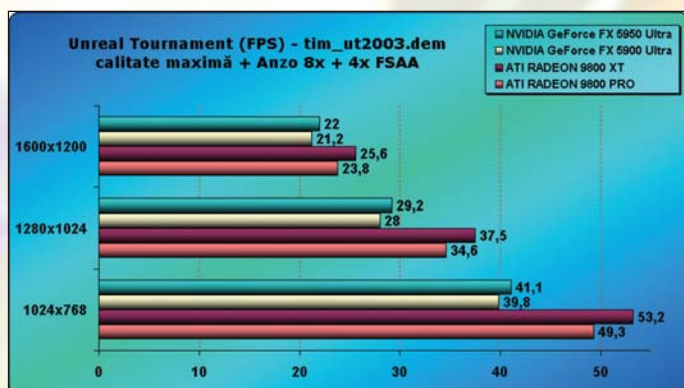
În tabele am folosit următoarele prescurtări: Anzo=Anizotropic şi FSAA = Full Screen Anti Aliasing

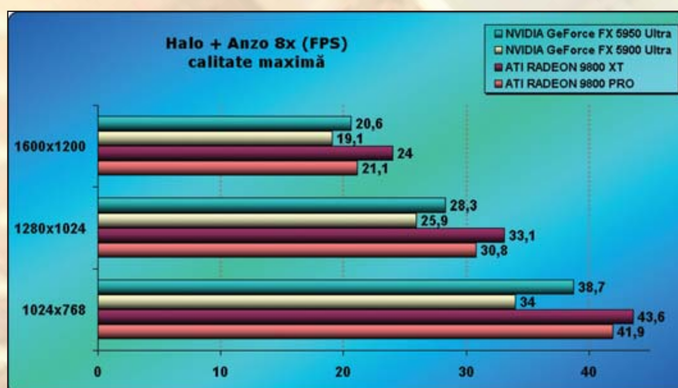
Unreal Tournament 2003



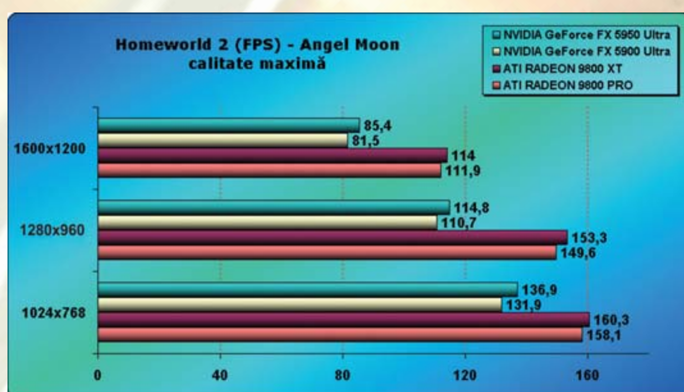




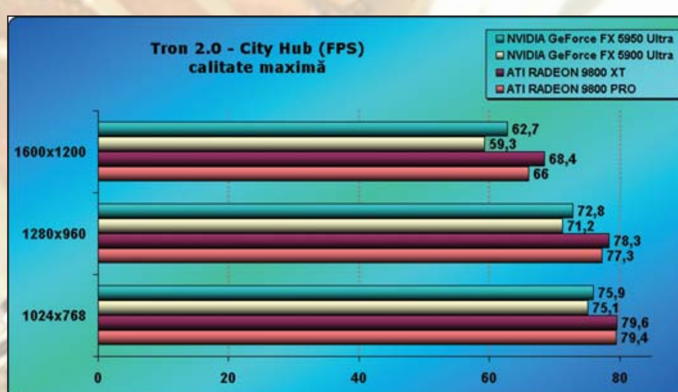


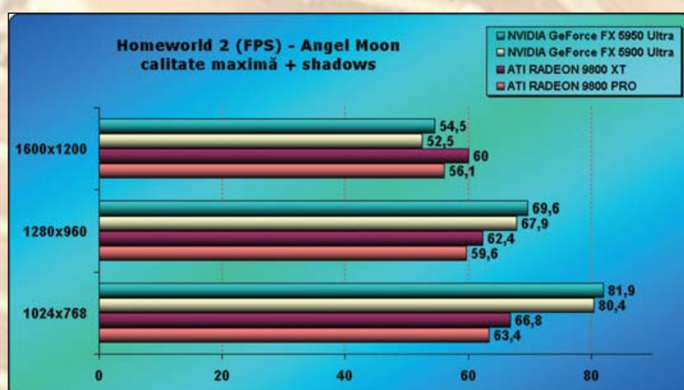


Homeworld 2



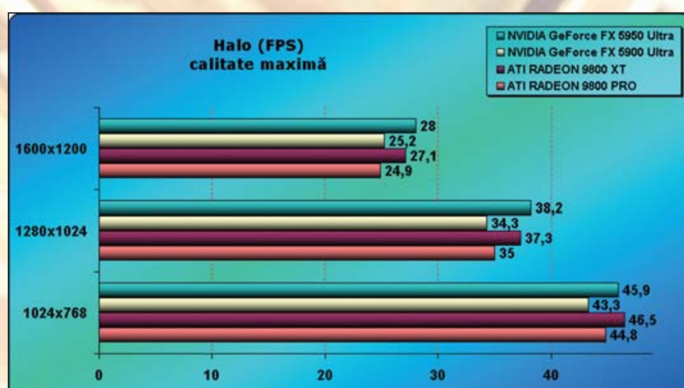
Tron 2.0

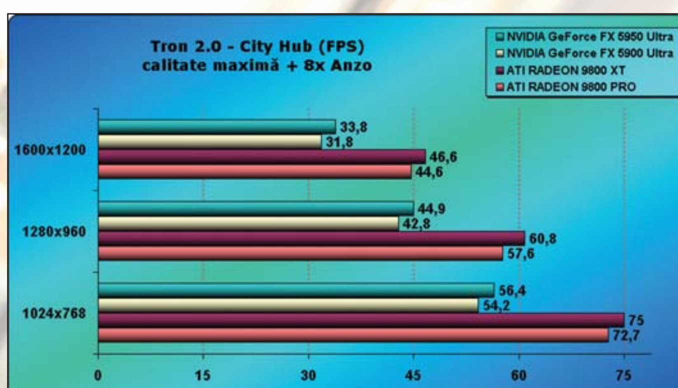


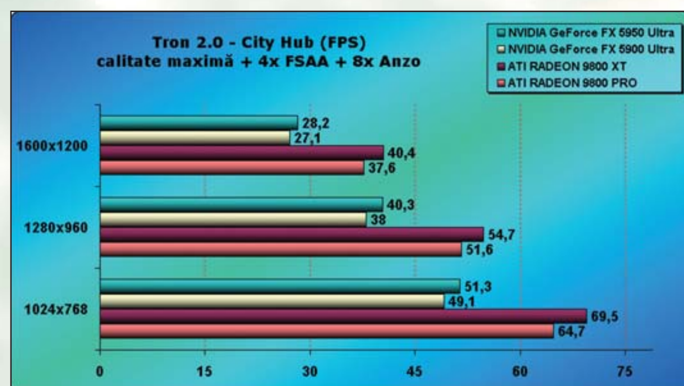




Halo

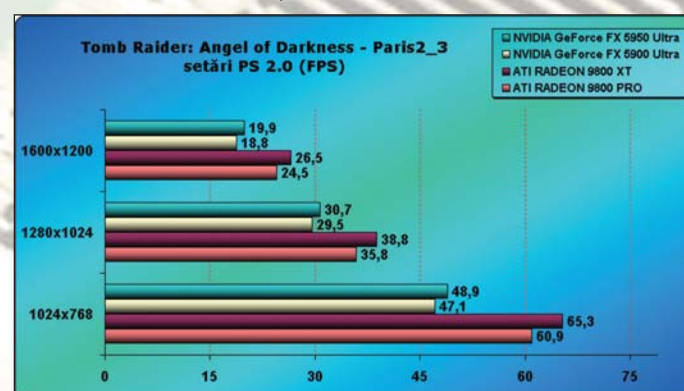


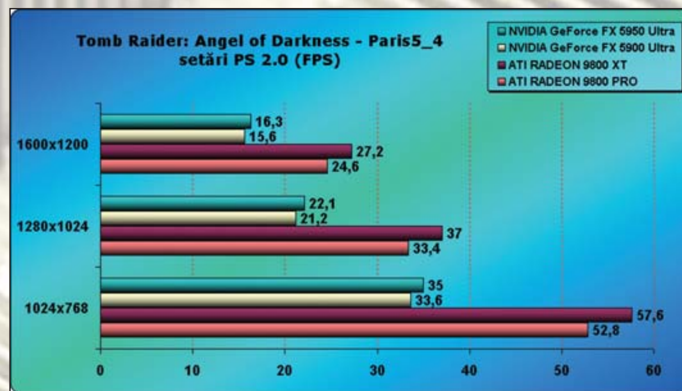


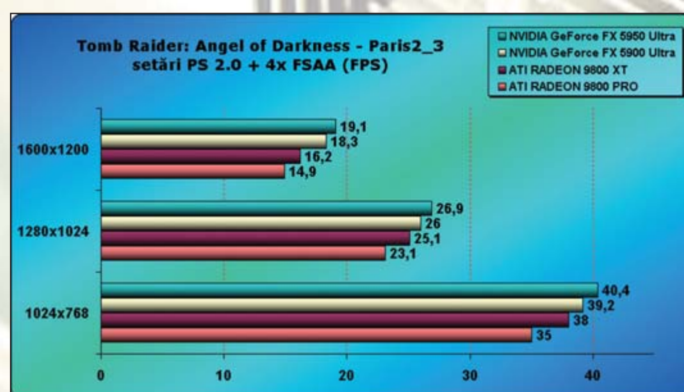


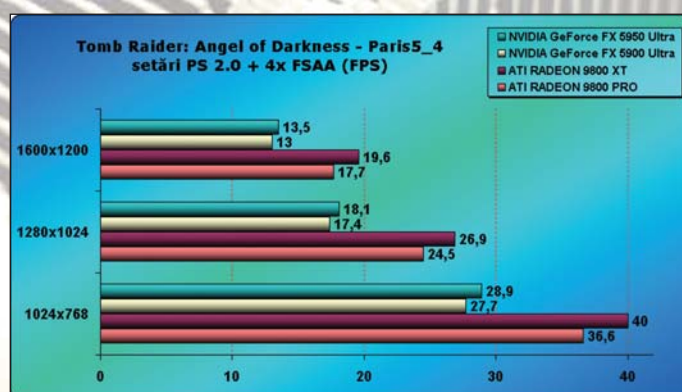


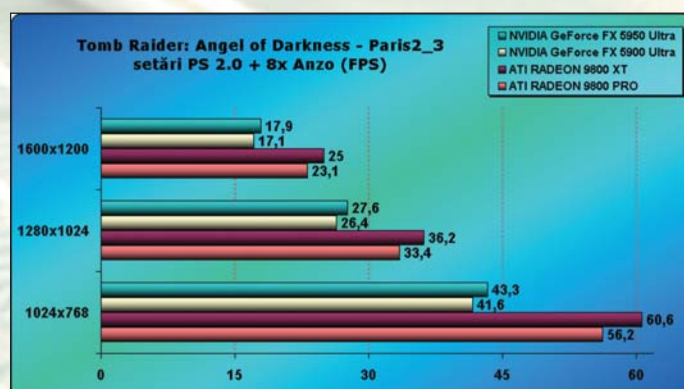
Tomb Raider: Angel of Darkness

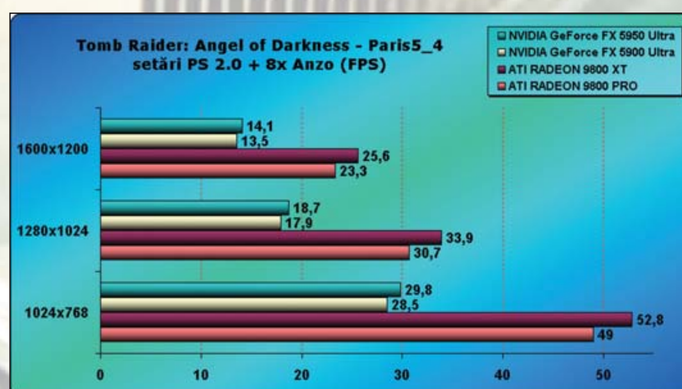


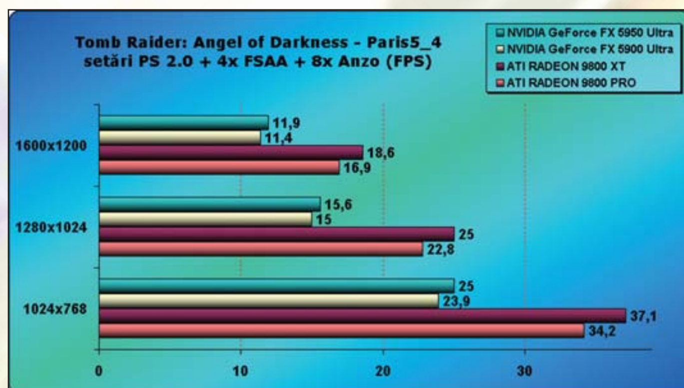


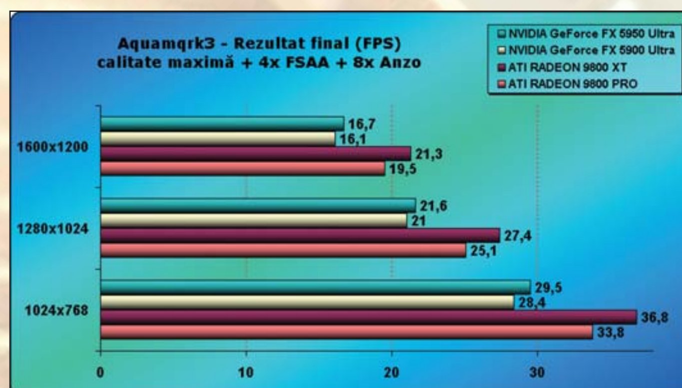




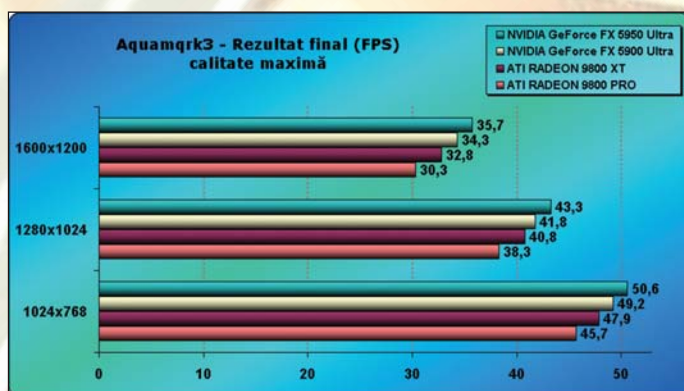


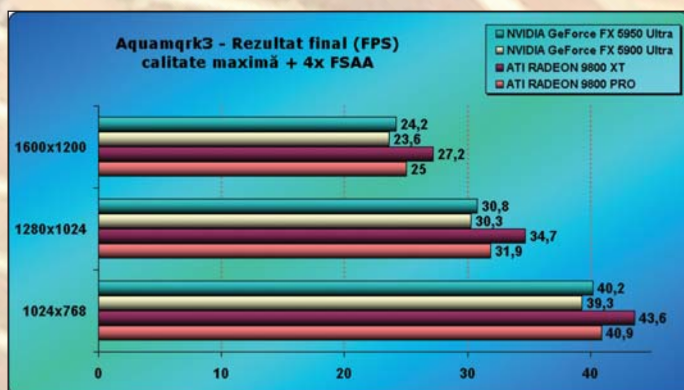


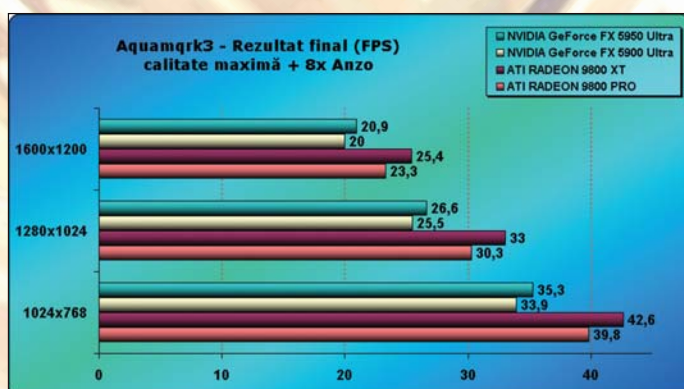




Aquamark3







Placa este echipată cu 256 MB DDR, iar memoriile Hynix de pe placă au o latenţă de 2.0ns.

Memoriile lucrează la frecvenţa de 950MHz.

NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra nu este o altă placă video, ci o versiune supra-tactată a lui NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra şi, din momentul în care temperatura disipată a crescut, placa are nevoie evident de un sistem de răcire mai eficient. Noua placă grafică va depăşi destul de greu anteriorul GeForce FX 5900 Ultra, pentru că atât frecvenţa procesorului, cât şi cea a memoriei în modul 3D a crescut doar cu 5,6 procente, respectiv 11,8%. Însă, NVIDIA are o soluţie în plus pentru a-şi îmbunătăţi puterea plăcilor NVIDIA, şi anume : un nou compilator pentru optimizarea shadere-lor.

ATI RADEON 9800 XT

Proiectul PCB al plăcii XT este diferit de cel folosit la ATI RADEON 9800 PRO. Atât procesorul grafic, cât şi regulatorul de tensiune al memoriei au fost schimbate. Partea din faţă a plăcii este echipată cu un nou radiator de cupru împreună cu un uriaş ventilator. Pe spatele plăcii s-a instalat o placă mare de cupru pentru a putea prelua mai bine temperatura cipurilor de memorie. Ca şi la ATI RADEON 9800 PRO, placa XT are intrări DVI-I, D-Sub şi o ieşire TV şi, de asemenea, are nevoie de o sursă suplimentară de alimentare. Spre deosebire de NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra, placa grafică ATI ocupă un





singur slot pe placa de bază.

Soluţia de răcire de pe ATI RADEON 9800 XT este mult mai silenţioasă, decât zgomotosul ventilator de pe RADEON-ul 9800 PRO. Procesorul grafic de pe ATI RADEON 9800 XT lucrează la frecvenţa de 412MHz.

Placa are 256 MB DDR fabricaţi de Hynix cu o latenţă de 2,5 ns.

Memoria de pe placa grafică lucrează la 730MHz (365MHz DDR).

Placa grafică ATI RADEON 9800 XT are procesorul grafic cu 8,4 procente mai rapid decât predecesorul acesteia, iar memoria este cu 7,3 procente mai rapidă, de aceea nu mă aştept ca placa RADEON 9800 XT să depăşească cu prea mult RADEON-ul 9800 PRO.

Cum am testat?

Configuraţia noastră de test a fost:

- Intel Pentium4 3000MHz CPU;
- Placă de bază ASUS P4C800 (i875);
- Memorie RAM: 2 x 512MB DDR SDRAM PC3200 CL2.5 TwinMOS.

În teste am folosit următoarele drivere şi programe:

- Microsoft Windows XP Pro SP1;
- DirectX 9.0b;
- Pentru ATI am instalat versiune de Catalyst 3.8;
- Pentru NVIDIA am folosit versiunea 52.16 ForceWare.

Concluzie

Lansarea lui NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra nu a ajutat compania NVIDIA să devină lider în segmentul plăcilor grafice high-end. În fine, noua placă GeForce FX 5900 Ultra cu greu poate concura cu ATI RADEON 9800 XT în noile jocuri, care folosesc DirectX9 Pixel Shaders. De altfel, NVIDIA nu a lansat numai GeForce FX 5950 Ultra ci şi 5700 Ultra. De asemenea, ei au lansat şi un nou driver ForceWare care este compilator optimizat pentru pixel shadere-le din DirectX9. Bineînţeles, noul driver nu va fi capabil să îmbunătăţească cu prea mult performanţa plăcii NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra! Cu toate acestea, ATI RADEON 9800 XT rămâne leader pentru jocuri, iar testele pe care le-am făcut o dovedesc evident! Discutând din punct de vedere financiar, preţul aproximativ pentru ATI RADEON 9800 XT este de 499 USD, fiind identic cu cel al lui NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra, iar de aici nu mai este nici un semn de întrebare în alegerea plăcii grafice! Oricum pot spune că, în rezoluţia uzuală de 1024x768 pixeli ambele plăci îşi fac foarte bine datoria!

Ceea ce îmi mai rămâne de spus este că, în numărul următor vom testa plăcile GeForce FX 5700 şi GeForce FX 5700 Ultra împotriva celor de la ATI, respectiv ATI RADEON 9600 şi 9600 XT. Aceste plăci sunt ţinta segmentului mare de cumpărători, iar preţul lor se va situa între 149 de USD şi 200 USD. Presimt că va fi o competiţie mai interesantă, pe care nu merită să o pierzi! ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Placă de bază pentru bugetari cu chipset 848P

Chipset pentru P4 la costuri reduse, Intel 848P



INTEGRAT CU UN SINGUR CANAL DE MEMORIE

Dezvoltarea chipset-ului 848 nu este nici o surpriză, pentru că proiectarea lui are rol să completeze segmentul ieftin, pentru ca Intel să poată face faţă integratelor ieftine SiS şi VIA care de mult timp deţin procente majoritare în acest segment de piaţă. Intel a încercat să înlocuiască integratele 845 cu chipset-urile 865/Springdale şi 875/Canterwood, care ne-au adus puţină performanţă comparativ cu valoarea pe care trebuie să o achităm în schimbul unui asemenea chipset. În segmentul preţurilor ieftine cât şi al celor medii nu contează prea mult îmbunătăţirea FSB-ului sau a vitezei memoriei ci principala caracteristică pe care cumpărătorul de IT normal o are în vedere este viteza de tact a procesorului. Astfel, cei care produc sisteme încearcă să reducă costurile prin utilizarea unor chipset-uri mai rentabile, ca şi 848P, însă trebuie să ştiţi că acesta este mai lent decât integratele 865 şi 875. De altfel, numeroşi producători de plăci de bază au realizat că cipul oferit de aceştia este prea învechit deoarece, FSB-ul suportă numai 533 de MHz şi are un singur canal pentru memoria DDR333. De asemenea, producători care folosesc chipsetul 845PE au constatat că integratul 845PE este compatibil cu FSB-ul de 800 MHz, astfel 845PE se putea supra-tacta cu uşurinţă şi oferea setări de overclocking care făceau posibilă rularea FSB-ului la 800 MHz bineînţeles, această caracteristică a chipset-ului Intel 845PE nu era specificată pe foaia în care se descriau amănunţit capacităţile integratului, deşi aceste plăci ne-au cauzat constant probleme când am instalat un P4 cu FSB de 800 MHz. Doar câteva plăci de bază au rulat stabil la viteze mari, iar producătorii acestor plăci de bază de obicei limitau opţionalele acestora. Însă, plăcile performante cu 845PE pot lucra în cazurile particulare cu FSB-ul supra-tactat, dar ca şi regulă vă recomandăm să nu forţaţi aceste plăci. În fine, putem spune că plăcile cu 845 se pot supra-tacta, dar nu prea mult! Însă, acum compania Intel este în dilemă (şi cu siguranţă 848 este răspunsul acesteia): în ciuda faptului că chipset-ul 845 are aproape doi ani, el încă se vinde în cantităţi mari - chiar dacă Intel a depus efort să vadă o creştere mai mare la vânzarea chipset-urilor 865 şi 875. Ba mai mult, la începutul acestui an integratul 845 a devenit succesorul legendarului chipset BX.

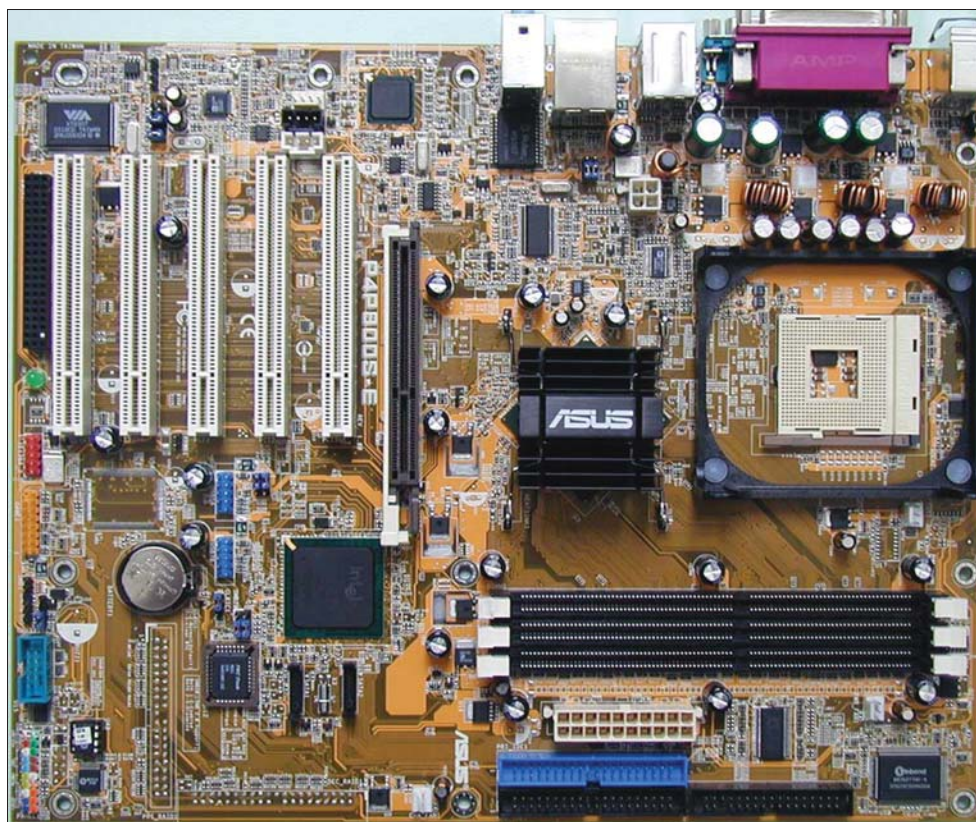
Intel 848P: RAID pentru toţi

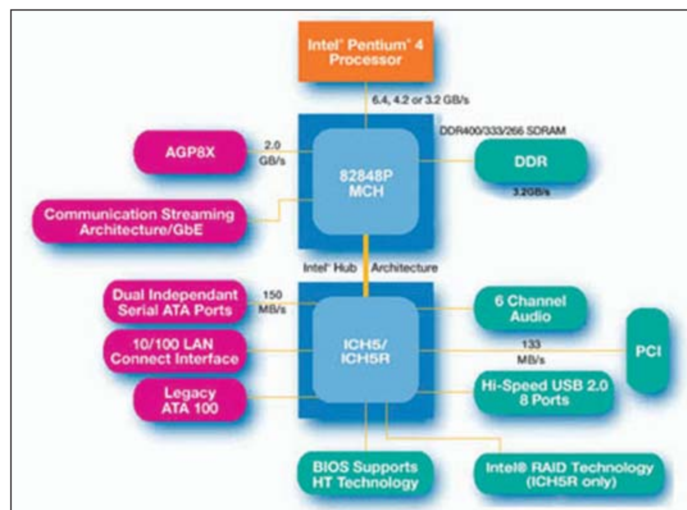
Placa oferă următoarele secvenţe de frecvenţe pentru FSB: 400, 533 şi 800 MHz, în funcţie de modulele utilizate - DDR266, DDR333 şi DDR400. Memoria ECC nu este suportată - dar asta nu este o pierdere în acest segment de piaţă unde majoritatea aplicaţiilor nu ar putea să obţină vreun beneficiu dacă aceasta s-ar instala. Southbridge-ul de placă determină imediat tipurile de discuri instalate atât cât şi numărul lor. Dacă s-ar fi instalat bine-



848P oferă câteva inovaţii

cunoscutul ICH4 cu interfaţă UltraATA/100 ar fi fost o soluţie mai bună pentru reducerea preţului în cazul plăcilor de bază. Cu toate acestea, ICH5, cu controlerul suplimentar Serial ATA, începe să câştige din ce în ce mai multă popularitate pe plăcile de bază. Astfel, cele două porturi SATA de pe placă vor putea face conexiunea cu noile hard discuri SATA. De asemenea, Intel oferă opţional ICH5-R pentru ca cele două discuri Serial ATA să poată lucra în modurile RAID 0 şi 1. În timp ce opţiunea ICH5-R ne taxează mai mult la buzunare, ne oferă şi oportunitatea pentru o mai bună performanţă sau pentru securitatea datelor. Firmele producătoare pot cumpăra chipset-ul cu 27.50 USD, iar versiunea RAID cu 30.50 USD, în cazul în care se achiziţionează cel puţin 1000 de bucăţi. De altfel, performanţa chipsetului 848P este suficientă pentru majoritatea utilizatorilor. Acest integrat îşi va face bine slujba în segmentul comercial, însă în cel business şi profesional cumpărătorii vor prefera cu siguranţă un alt chipset.





În imagine poţi observa rolul fiecărui cip de pe placă

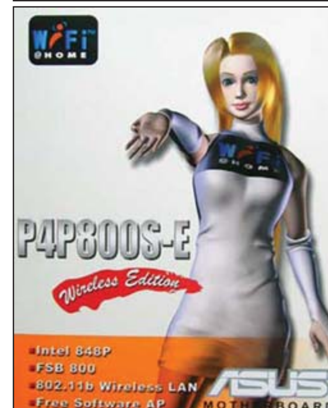
Placa cu integrat 848P pe care am supus-o testelor este Asus P4P800S-E Deluxe

Asus este primul producător care a fabricat plăci de bază cu chipset 848P. Pe lângă caracteristicile obişnuite pe care le oferă o placă de bază, modelul P4P800S-E Deluxe include mai multe opţionale utile. De exemplu, placa încorporează un controler de reţea wireless, şi astfel aceasta poate opera fără nici un cablu aproape oriunde s-ar afla în clădirea dvs. Caracteristicile uzuale: cinci sloturi PCI, trei socluri DIMM, o placă de sunet, două porturi FireWire şi o placă de reţea Gigabit. Asus preferă mai mult ca pe plăcile de bază să se utilizeze hard discurile SATA pentru că pe ICH5 sunt integrate două porturi Serial ATA. În test nu am folosit aceste porturi, pentru că am intenţionat să vedem cum funcţionează senzaţionalul hard disc Maxtor DiamondMax Plus 16 de 250 GB cu interfaţă UltraATA.

Adaptorul de reţea wireless inclus în pachet face din Asus o placa de bază mai deosebită. De altfel, placa de reţea este suficientă pentru lucrul într-o reţea de office sau pentru utilizarea Internetului.



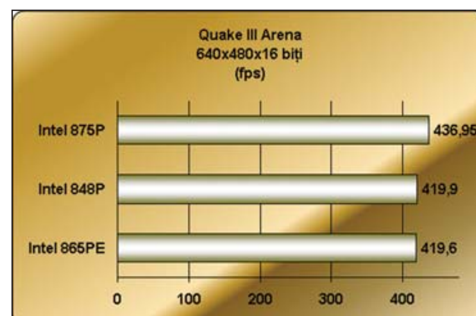


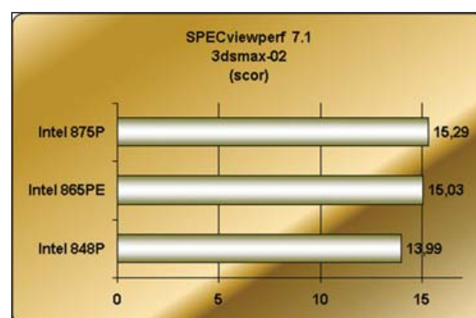


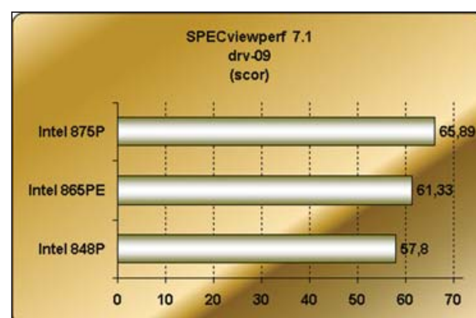
Sistemul de test

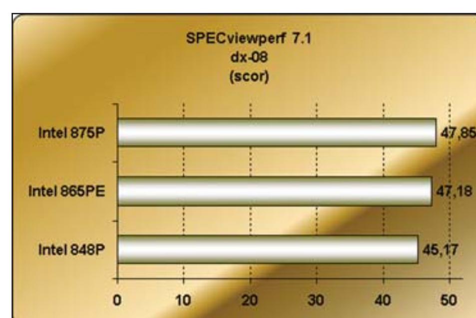
Ce componente am utilizat?	
Procesor	Intel Pentium 4 Northwood, 3.2 GHz, FSB800 512 KB L2 Cache
Plăci de bază	Intel 875P: Soyo P41875P Dragon 2 Intel 865PE: Gigabyte GA-8IPE1000 Pro2 Intel 848P: Asus P4P800S-E Deluxe
RAM	2x 256 MB DDR/PC3200, CL2, Corsair XMS sau 1x 512 MB DDR/PC3200, CL2, Corsair XMS
Placă video	nVIDIA GeForceFX 5900 Ultra, 128 MB
Hard disc	Maxtor DiamondMax Plus 16, 250 GB 7.200 rpm, 8 MB Cache, 80 GB/platan
Sistem de operare	Windows XP Pro
Teste	
Quake III Arena	Patch V1.16 640x480 - 16 biţi / demo
3DMark 2003	Versiune 3.2.0 Test standard 1024 x 786 - 32 biţi
PCMark 2002 Pro Pack	Build 101 test de memorie
SiSoftware Sandra Standard 2003 SP1	Versiune 2003.3.9.44
Newtek Lightwave	Version 7.5 - Build 572 Render First Frame = 1 Render Last Frame = 60 Render Frame Step = 1 Rendering Bench "SKULL_HEAD_NEWEST.LWS" Show Rendering in Progress = 320x240 Ray Trace Shadows, Reflection Refraction, Transparency = on Multithreading = 8 Threads
Unreal Tournament 2003	Versiune 2206 system/benchmark.exe 640 x 480 / 16 biţi / Audio = off Texture Detail = Normal Character Detail = Normal World Detail = Highest Physics Detail = High all = on, Decal Stay = High
Xmpeg 4.5 & Divx 5.05	Codare MPEG-4
WinRAR	Versiune 3.2 fişier wav de 178 MB, Compresie = Best Dictionary = 4096 KB
Comanche 4 Demo	640 x 480 / 16 biţi / Audio = off
Discreet3D Studio Max 5.1	Character "Dragon_Charater_rig" Randare Single, 1024x768
SPEC viewperf	Versiune: 7.1 1280x1024x32 Biţi
Splinter Cell	Versiune 1.2b 2_2_1_KalinatekDemo 640x480 16 Biţi / fără sunet
Sysmark 2002	Productivitate Office
Mp3 Encoding	Lame 3.92
Drivere şi setări	
Driver grafic	NVIDIA 45.23 driver de referinţă
Drivere pentru Chipset-uri	Intel-based: Intel INF-Update 5.00.1009 VIA: VIA Hyperion 4in1 4.49v SiS: AGP 1.16aIDE 2.04
Versiune DirectX	9.0b

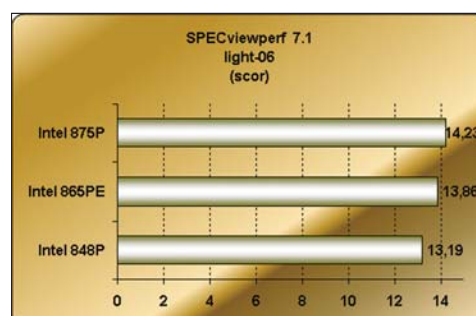
Rezultatul testelor

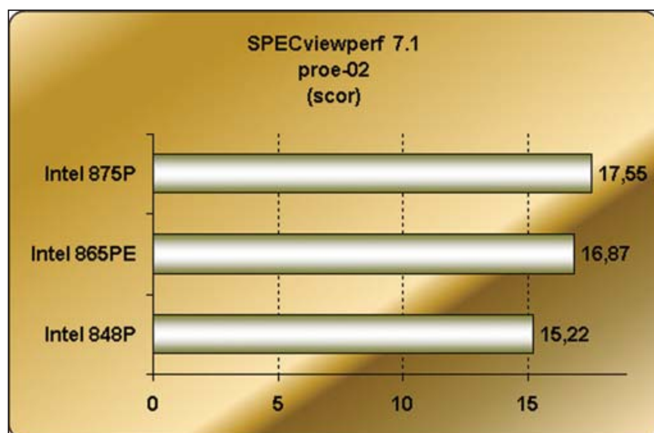


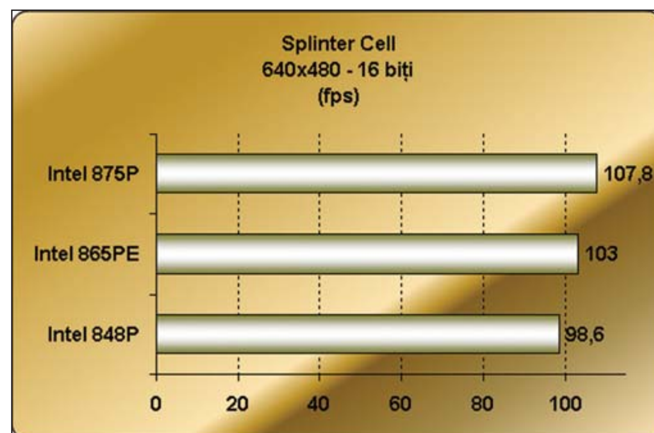


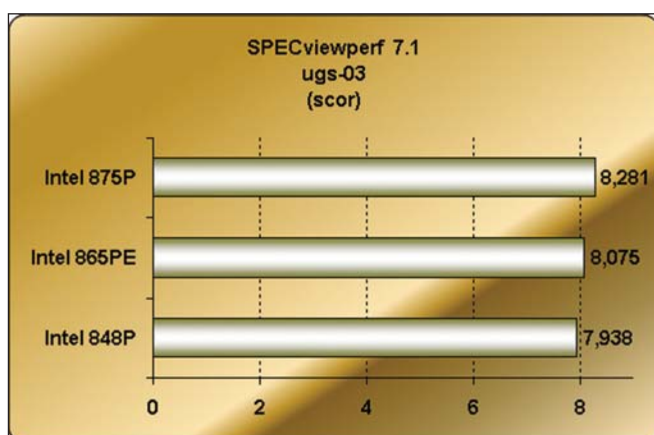


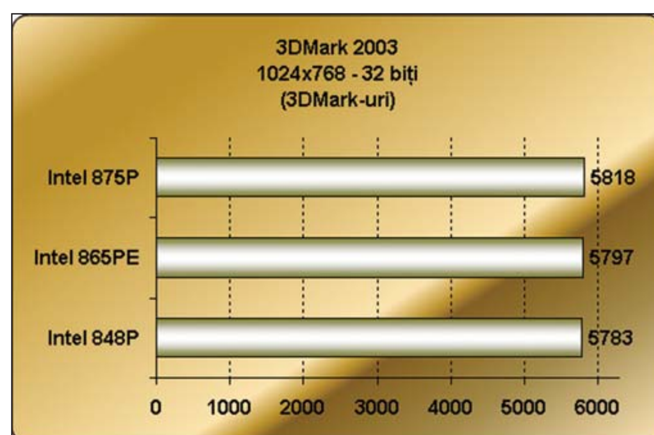


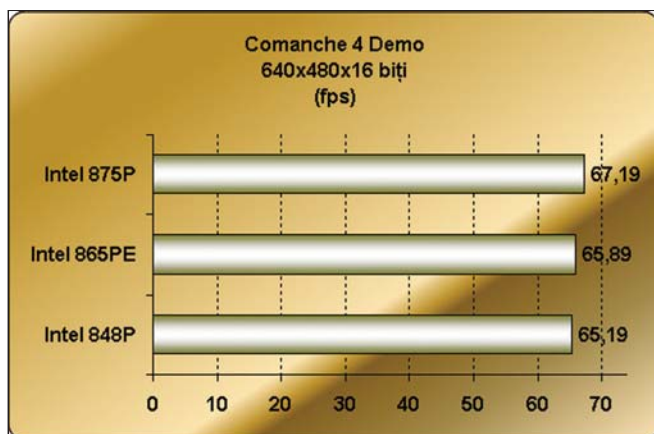


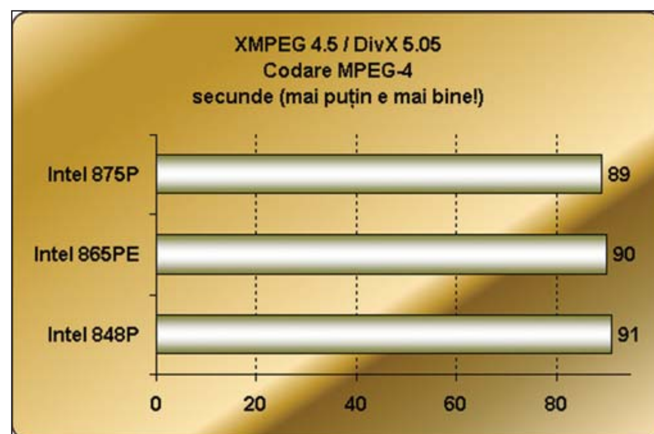

SPECviewperf 7.1
proe-02
(scor)
Intel 875P
Intel 865PE
Intel 848P
17,55
16,87
15,22
0
5
10
15

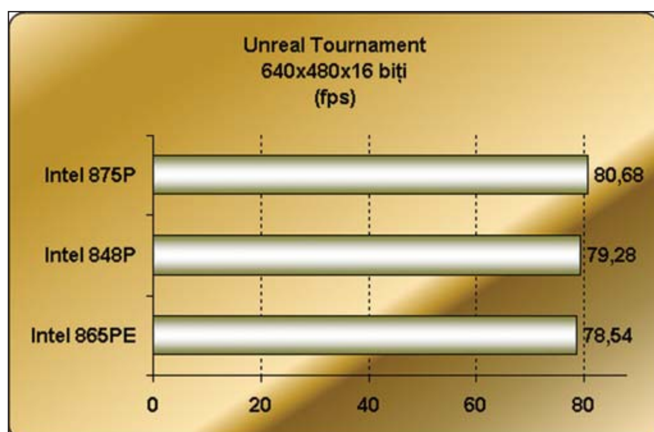

Splinter Cell
640x480 - 16 biți
(fps)
Intel 875P
Intel 865PE
Intel 848P
107,8
103
98,6
0
20
40
60
80
100

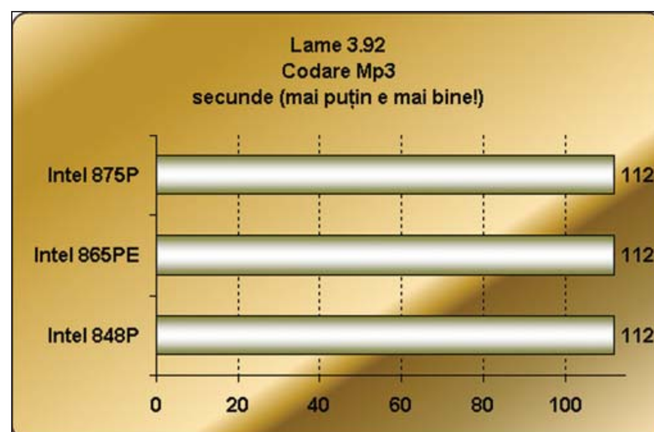

SPECviewperf 7.1
ugs-03
(scor)
Intel 875P
Intel 865PE
Intel 848P
8,281
8,075
7,938
0
2
4
6
8

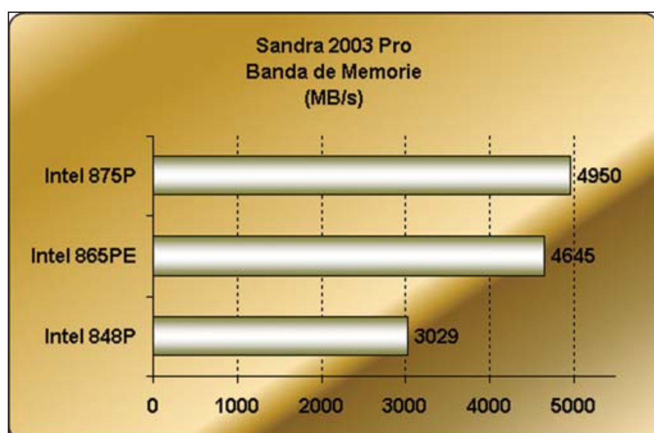

3DMark 2003
1024x768 - 32 biți
(3DMark-uri)
Intel 875P
Intel 865PE
Intel 848P
5818
5797
5783
0
1000
2000
3000
4000
5000
6000

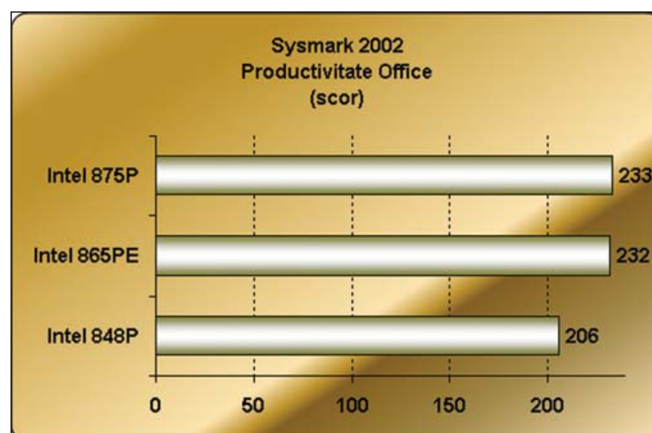

Comanche 4 Demo
640x480x16 biți
(fps)
Intel 875P
Intel 865PE
Intel 848P
67,19
65,89
65,19
0
10
20
30
40
50
60
70

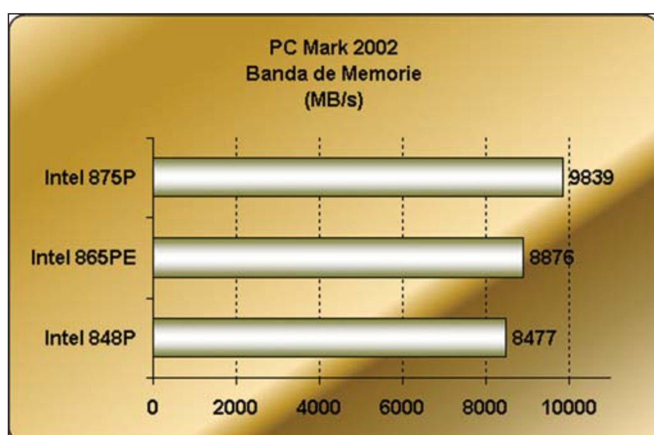

XMPEG 4.5 / DivX 5.05
Codare MPEG-4
secunde (mai puțin e mai bine!)
Intel 875P
Intel 865PE
Intel 848P
89
90
91
0
20
40
60
80

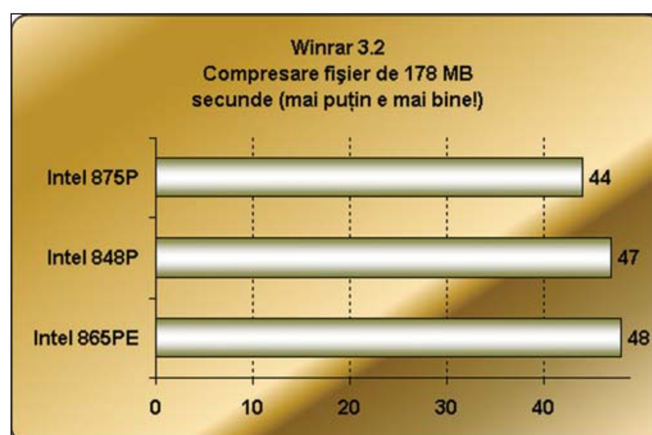

Unreal Tournament
640x480x16 biți
(fps)
Intel 875P
Intel 848P
Intel 865PE
80,68
79,28
78,54
0
20
40
60
80

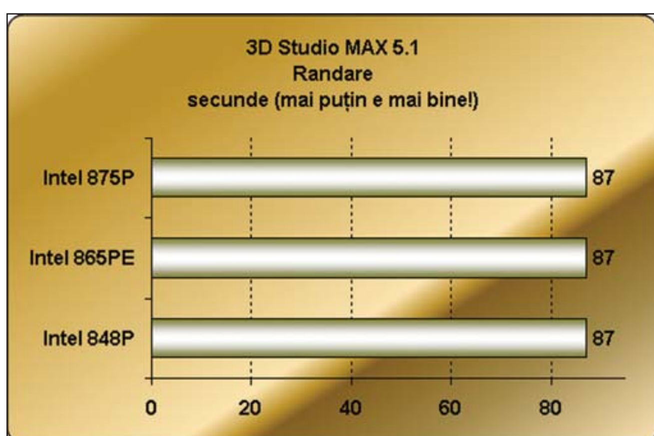

Lame 3.92
Codare Mp3
secunde (mai puțin e mai bine!)
Intel 875P
Intel 865PE
Intel 848P
112
112
112
0
20
40
60
80
100

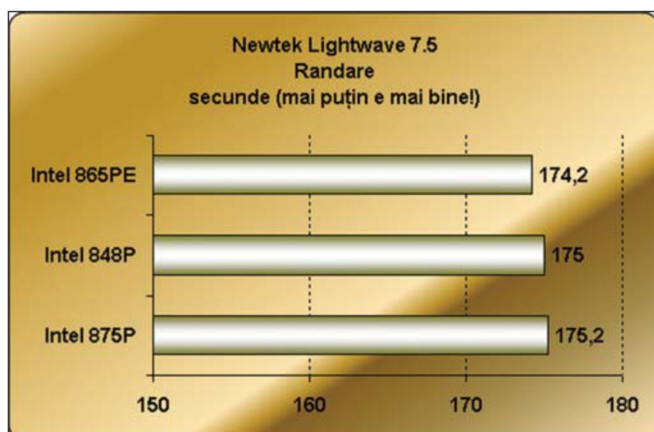












Concluzie

Chiar după lansarea procesoarelor Pentium 4 cu FSB de 800 MHz, cumpărătorii au căutat să achiziţioneze versiuni ieftine ale plăcilor de bază. Astfel, Intel s-a gândit să revizuiască chipsetul 845 ca să poată lucra cu rapidele P4-uri, bineînţeles sub un alt nume şi ca platformă cu un singur canal. Întrebarea este dacă cineva care şi-a achiziţionat un procesor high-end şi-ar cumpăra o placă de bază ieftină? Totuşi lucrurile nu stau chiar aşa; Intel va oferi un discount pentru acest chipset reseler-ilor, care vor putea reduce preţurile plăcilor. De aceea nu o să mai privim oferte senzaţionale la cele mai scumpe memorii, hard discuri sau procesoare, ci o să salvam din preţul sistemului prin cumpărarea unei plăci de bază mai ieftine. În cazul în care Intel ar fi produs platforma 848P cu canal dual pentru memorie, placa ar fi devenit foarte rentabilă din punct de vedere al raportului preţ/performanţă. În cazul chipsetului 848, aplicaţiile profesionale au nevoie de o bandă mai mare de memorie, şi de aceea au avut mai mult de suferit decât aplicaţiile office. Însă, pot să-ţi spun că pentru aplicaţiile zilnice şi câteva jocuri, 848P este suficient! În fine, pentru aplicaţiile/jocurile care solicită intens sistemul, precum Doom 3, Half-Life 2, sau aplicaţii CAD, de editări video, aveţi nevoie de 865PE sau 875P, sau de chipset-uri de la SiS sau VIA care suportă canal dual pentru memorie, pentru ca sistemul să vă poată satisface cerinţele. Acum depinde de tine, cât de puternic doreşti să fie sistemul tău, dar să ştii că şi 848P rulează destul de bine, tabelele cu teste fiind relevante în acest sens. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Hitachi DeskStar 7K250

UN NOU REGE AL PERFORMANŢEI?



A trecut ceva timp de când IBM nu a mai lansat un hard disc ATA care să depăşească fără probleme competiţia. De când Hitachi Global Storage Group (HGST) a cumpărat patentul hard discurilor de la IBM, grupul vrea să ne dovedească noua performanţă a discului Deskstar 7K250. Exact ca şi celelalte modele de la IBM, noul produs va fi fabricat şi vândut sub direcţia HGST. De aceea, aşteptările trebuie să fie pe măsură. Predecesorul lui 7K250, modelul 180GXP, cu greu a reuşit să-şi depăşească rivalii - chiar dacă a fost un disc foarte puternic. Noul 7K250 s-a lansat destul de târziu dacă ar fi să vorbim despre capacitate, pentru că Maxtor şi Western Digital vindeau de câteva luni bune discurile de 250 GB. Toate cele trei modele de hard discuri încorporează platane de 80 GB, deci trei platane fiind folosite în fiecare disc. Teoretic, discurile pot fi fabricate şi cu capacităţi mai mari de 300 GB prin utilizarea a patru platane, însă producţia costă, iar temperatura discurilor creşte exponenţial. Reducerea garanţiei de la trei ani la unul singur în acest segment de piaţă, este rezultatul preţului redus cu care producătorii au trebuit să se confrunte. Modelul de top de la Hitachi, din punct de vedere tehnic, nu este cu nimic mai deosebit decât cel al concurenţei. Toţi producătorii trebuie să integreze 8 MB de cache la modele de vârf; iar viteza de 7.200 rpm este obligatorie. Western Digital a demonstrat că şi Raptor-ul de 10.000 rpm a devenit un disc apreciat pe piaţa ATA. Este de aşteptat ca modele de 10.000 rpm ATA să devină din ce în ce mai comune în următorul an, însă din păcate nu mulţi vor produce astfel de discuri pentru că, spre exemplu, Maxtor şi Hitachi nu vor să-şi ruineze business-ul cu hard discurile SCSI, care sunt mult mai rapide şi mai fiabile decât cele ATA. Dar revenind la subiectul principal, Hitachi vrea să-şi îmbunătăţească linia de discuri cu modelul 7K250. Veţi afla în scurt timp dacă ei vor avea succes cu acest model!

DeskStar 7K250 în detaliu

Discul 7K250 are o interfaţă UltraATA/100. Cu siguranţă că HGST vor furniza hard discurile şi cu o interfaţa UltraATA/133. Maxtor este primul care a iniţiat acest standard, însă avantajele unei interfeţe mai rapide se fac simţite doar la Serial ATA, care are o bandă maximă de 150 MB pe secundă. Că vrem să credem sau nu, practic vorbind, nu este nici o diferenţă de performanţă perceptibilă între ATA/100 şi 133, şi cu siguranţă diferenţa de preţ va fi mică. Discul este echipat cu 8MB de cache. Pe viitor chiar şi discurile de 2,5 inch vor fi echipate cu 16 MB de cache. Pe de altă parte, 7K250 nu are nevoie de un echipament mai bun pentru că are o performanţă excelentă la toate nivelurile. Comparativ cu modelul precedent,



Arată ca şi IBM, dar cu toate formalităţile, modelul 7K250 este de la Hitachi



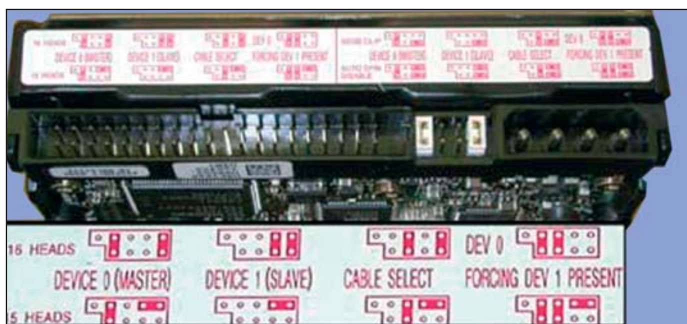
Spatele discului Hitachi - sau anteriorul IBM - neacoperit conform tradiţiei. Segate obişnuieşte să acopere părţile electronice cu o placă de metal, iar Western Digital poziţionează cipurile pe partea opusă acestora.


Cu siguranţă componentele vin încă de la IBM.

temperatura discului s-a redus. Am măsurat temperatura modelului DeskStar 180GXP



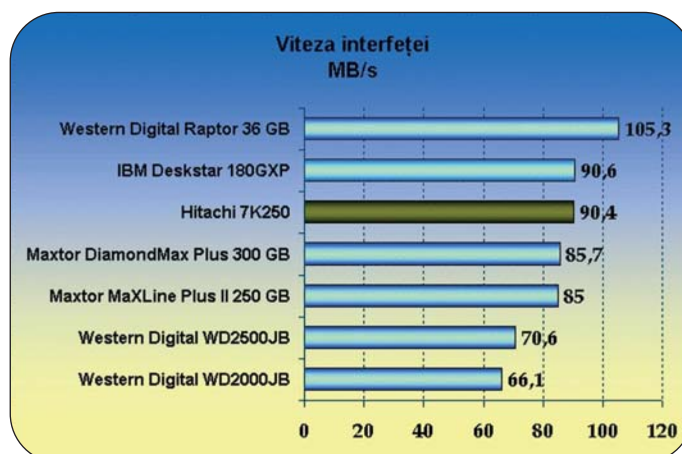
care a atins 53°C, iar modelul actual 7K250 a atins abia după mai multe ore de funcţionare o temperatură maximă de 46°C. De aceea, nu mai trebuie să adăugaţi ventilatoare suplimentare pentru a răci sistemul. Astfel, unitatea centrală va deveni mult mai silenţioasă.

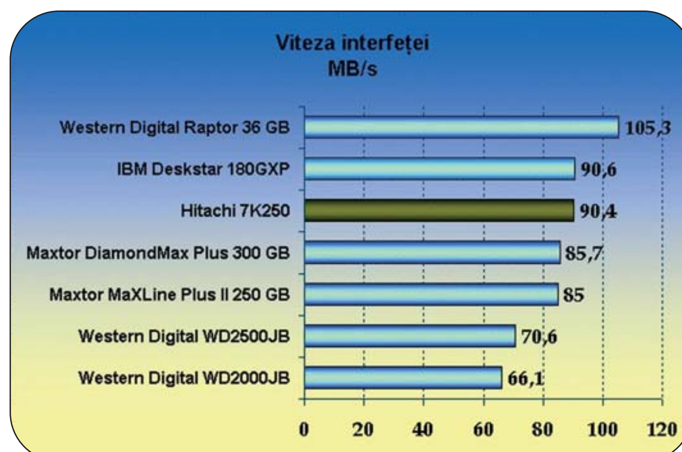


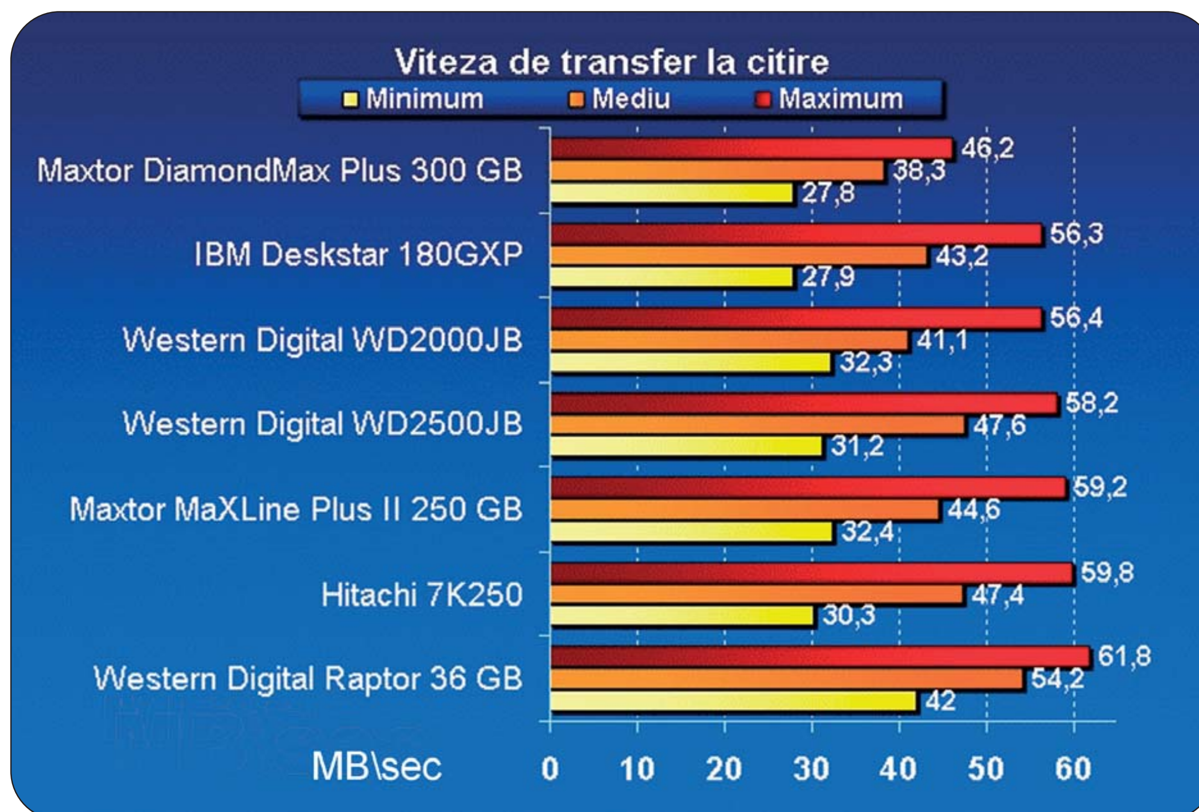
Hitachi oferă diverse variante de configurare a jumperilor. Uzual, numai configurarea master sau slave este importantă; doar în anumite cazuri setarea master trebuie configurată cu setări specifice slave.

Sistemul de test	
Procesor	Intel Pentium 4, 2.0 GHz 256 KB L2-Cache (Willamette)
Placă de bază	Intel D845EBT, Intel cu chipset 845E
RAM	Infineon, 256 MB DDR/PC2100, CL2
Controler	i845E UltraDMA/100 controler (ICH4) Silicon Image Sil3112, Serial ATA
Placă video	NVIDIA GeForce2 MX 400
Programe de test	
Aplicaţii de birou	ZD WinBench 99 - Business Disk Winmark 2.0 c't h2benchw
Aplicaţii High-End	ZD WinBench 99 - High-End Disk Winmark 2.0
Măsurarea performanţei	HD Tach 2.61
Performanţa I/O	Intel I/O meter
Drivere şi Setări	
Driver grafic	Driverul de referinţă de la NVIDIA 29.42
Drivere	Intel Application Accelerator 2.3
Versiune DirectX	9.0

Rezultatele testelor



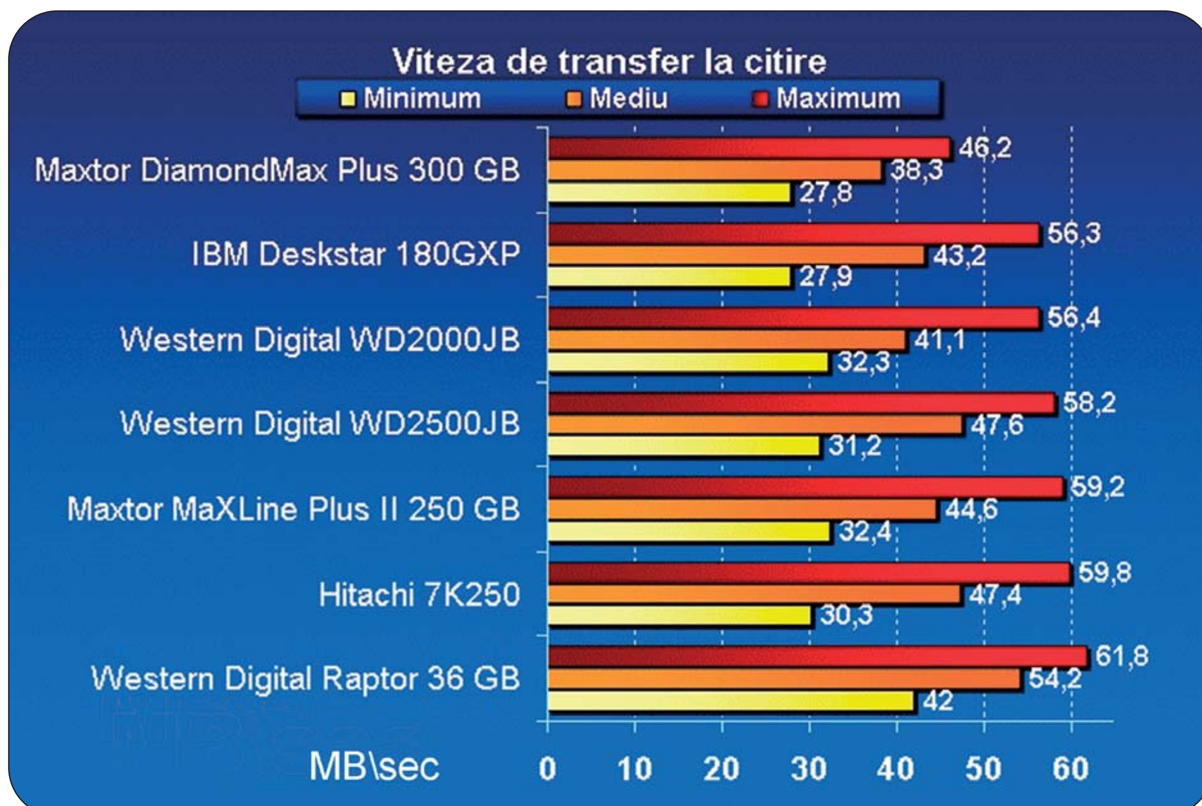


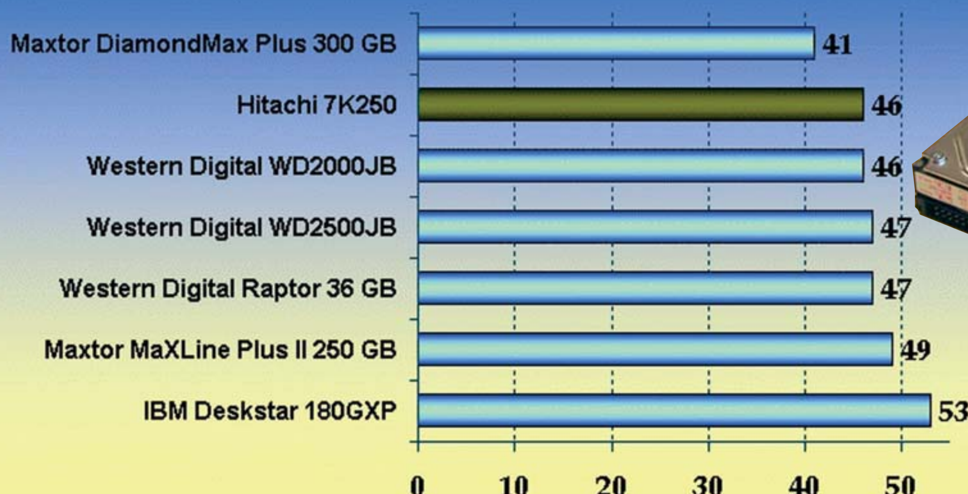


bună performanţă I/O şi o performanţă bună în aplicaţiile business. Deskstar 7K250 nu poate ajunge la performanţa lui WD Raptor cu 10,000 rpm - avantajul lui este că are cea mai mare viteză de rotaţie! Însă, dacă te uiţi mai atent la rezultatele celor două discuri menţionate mai sus, o să observi că Raptor-ul este mult mai rapid doar în testele I/O şi cel de transfer maxim - în celelalte

Transferul de date este gata

Cei din urmă vor fi cei din întâi: când Hitachi va introduce pe piaţă discul în cantităţi semnificative, chiar dacă este în urma rivalilor Maxtor şi WD, cu siguranţă viteza lui mai mare va atrage mai mulţi clienţi decât concurenţii acestuia. Discul operează foarte „liniştit", şi se încălzeşte mai puţin decât predecesorul lui. Este adevărat că nu-şi depăşeşte rivalii în Winbench 99 2.0 high-end şi în testul de scriere a fişierelor, însă în restul testelor este cel mai rapid. Are cel mai bun transfer maxim şi mediu, cel mai mic timp de acces, cea mai

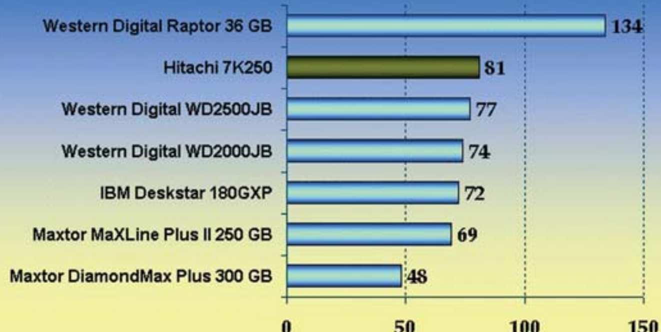


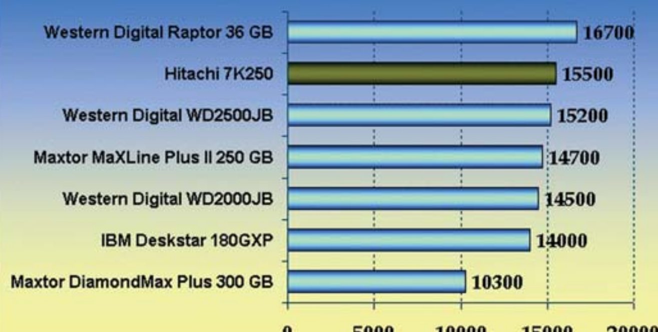


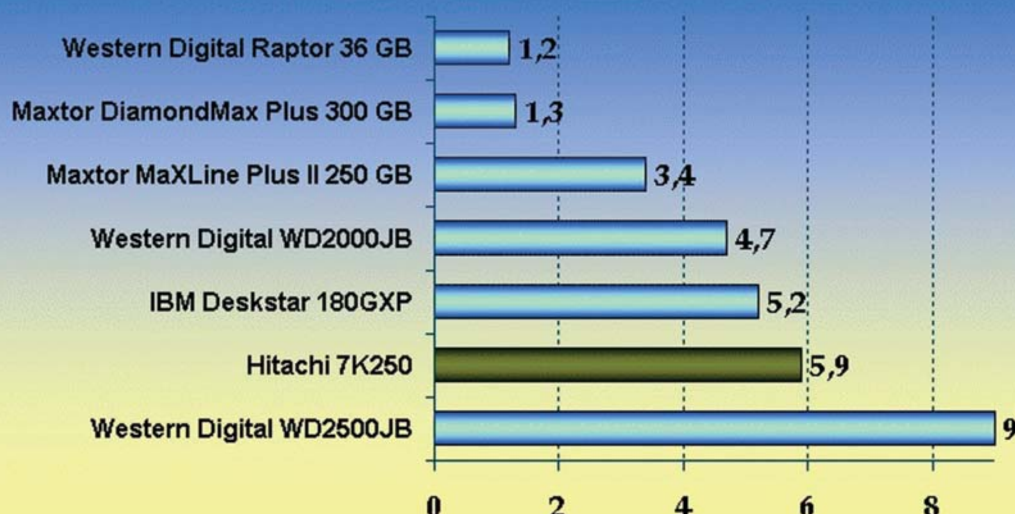
discipline, Hitachi 7K250 s-a apropriat foarte mult de acesta. Problema este



că, Raptor-ul este foarte scump şi oferă o capacitate de numai 36 GB. Acesta ar avea suficient spaţiu pentru sistemul de operare şi restul programelor asociate lui. Însă







nu este suficient pentru un set mai mare de date. În concluzie, modele de 250 GB de la Maxtor şi Western Digital sunt cu puţin mai lente, fiind de altfel o alternativă demnă de luat în considerare. În realitate diferenţa este subiectivă, în rularea aplicaţiilor din Windows nefiind observabilă nici o diferenţă. Însă, dacă discul Hitachi va fi mai ieftin decât modele Maxtor sau WD, atunci îşi va merita banii.■

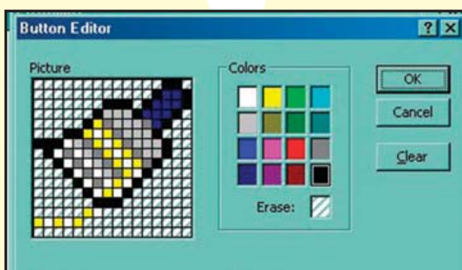
Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

My HANDS

C U P R I N S

Scopul principal al acestei secţiuni din My COMPUTER este să îţi explice ce poţi să faci singur ca să obţii performanţe maxime de la calculatorul pe care îl foloseşti. Ca să nu ajungi în situaţii „dureroase", mai bine trimite un e-mail la contact@myc.ro **. Şi mai e ceva: te poţi înscrie în concursul „My TIPS". Cele mai bune „ponturi" vor fi publicate, iar cei care ni le-au trimis vor primi din partea noastră premii.**





Moccasin FFE4B5	Navajowhite FFDEAD	Navy 000080
Oldlace FDF5E6	Olive 808000	Olivedrab 688E23
Orange FFA500	Orangered FF4500	Orchid DA70D6
Palegoldenrod EEE8AA	Palegreen 98FB98	Paleturquoise AFEEEE
Palevioletred D87093	Papayawhip FFEFD5	Peachpuff FFDAB9
Peru CD853F	Pink FFC0CB	Plum DDA0DD
Powderblue B0E0E6	Purple 800080	Red FF0000
Rosybrown BC8F8F	Royalblue 4169E1	Saddlebrown 8B4513
Salmon FA8072	Sandybrown F4A460	Seagreen 2E8B57
Seashell FFF5EE	Sienna A0522D	Silver C0C0C0
Skyblue 87CEEB	Slateblue 6A5ACD	Slategray 708090
Snow FFFAFA	Springgreen 00FF7F	Steelblue 4682B4
Tan D2B48C	Teal 008080	Thistle D8BFD8
Tomato FF6347	Turquoise 40E0D0	Violet EE82EE
Wheat F5DEB3	White FFFFFF	Whitesmoke F5F5F5
Yellow [illegible]	YellowGreen [illegible]	

My TIPS: Secretele calculatorului

Ca şi în numărul trecut, vă prezentăm şi acum o serie de secrete din cele mai cunoscute aplicaţii şi sisteme de operare folosite de către utilizatori.

Minesweeper

Nu cred să existe vreun utilizator Windows care să nu fi încercat măcar o dată Minesweeper. Vrei un scor mai bun? Ca să-ţi impresionezi prietenii fă următoarele:

Deschide Minesweeper, fă clic pe un pătrăţel ca să pornească ceasul şi apăsând ambele butoane ale mouse-ului fă click pe un alt pătrăţel. În timp ce ţii apăsate cele două butoane apasă Esc iar ceasul care contorizează în cât timp ai terminat o partidă de joc se va opri. Tot ce ai de făcut acum este să fii atent să nu greşeşti şi să termini partida în timp record :).

CorelDraw

Dacă foloseşti Corel Draw poţi încerca unul din următoarele trucuri:

1. Deschide aplicaţia
2. Efectuează un click pe "Help" şi selectează "About"
3. Fă un dublu-click pe orice icoană ca să îţi apară balonul colorat. Cu right-click poţi lansa artificii, cu left-click poţi schimba culoarea textului.
4. Ţine apăsate tastele Shift+Ctrl+Alt şi fă un dublu-click pe oricare din icoane ca să faci să apară un alt balon. Right-click ca să îl vezi pe Elvis :) sau left-click ca să faci balonul să se înalţe.
5. Apasă Alt şi fă un dublu-click pe pe oricare din icoane ca să obţii un al treilea balon. Acum fă un right-click ca să lansezi artificii (acum dispui şi de sunet) sau left-click ca să faci balonul să se ridice.

Sau:

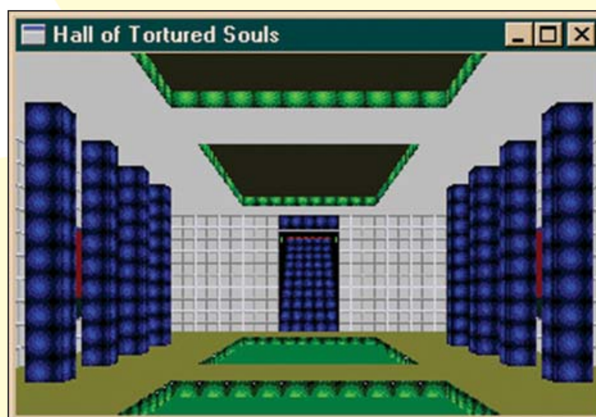
1. Deschide aplicaţia Corel Draw
2. Selectează Help > About
3. Fă un dublu-click pe una din icoane
4. Efectuează un right-click şi ţine apăsat butonul.
5. Balonul se va înălţa şi va avea ataşat un banner.
6. Right-click din nou :)
7. Încearcă aceeaşi secvenţă în perioade diferite ale zilei pentru alte efecte.

Dacă ai Corel 9, poţi selecta "Help" şi "About CorelDraw". În fereastra "About" fă un dublu-click în partea de sus a cifrei "9" ca să activezi lista cu membrii echipei de dezvoltare şi testare.

Excel 95

1. Deschideţi un worksheet nou
2. Selectaţi rândul 95
3. Tab până la coloana B
4. Selectaţi Help > About
5. Ţineţi apăsate butoanele Ctrl+Alt+Shift şi faceţi un click pe butonul "Tech Support"
6. Va apare o fereastră intitulată "Hall Of Tortured Souls"
7. Dacă te întorci cu 180° te vei afla faţă în faţă cu un perete.
8. Scrie EXCELKFA şi peretele se va transforma într-un coridor prin de poze.

Te poţi mişca prin nivel folosind tastele direcţionale.

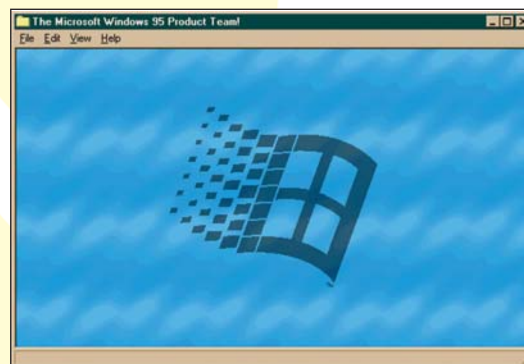


Un joc gen "Doom" în Excel

Windows 95

Tot la mijlocul anilor '90, programatorii Microsoft s-au gândit la un alt truc cu care să-şi distreze utilizatorii. Dacă folosiţi încă Windows 95 pe unul din calculatoarele mai vechi, încercaţi următoarele:

1. Creaţi un nou director pe desktop.
2. Redenumiţi-l `and now, the moment you've all been waiting for`
3. Redenumiţi-l din nou în `we proudly present for your viewing pleasure`
4. Şi din nou, schimbaţi numele în `The Microsoft Windows 95 Product Team!`
5. Deschideţi directorul şi urmăriţi show-ul



MiRC

Ai intrat pe MiRC, canalele sunt goale şi te plictiseşti. Încearcă următoarele:

1. Deschide fereastra Help > About
2. Când apare poza programatorului scrie "arnie"

Poza se va transforma în… altceva :)

În versiunile mai mari de 5.51 urmează aceeaşi paşi, dar în loc să scrii "arnie", apasă Tab de 5 ori şi Space de 5 ori pentru a obţine acelaşi efect. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

HTML: ghidul începătorului

Partea I

Hypertext Markup Language (Limbajul de marcare al hypertextului), cunoscut în principal după acronimul HTML, este limbajul pe care trebuie să-l cunoşti foarte bine dacă vrei să devii un profesionist al web-designului. Articolul de faţă îşi propune să fie un instrument util atât pentru cei care nu cunosc defel acest limbaj, cât şi pentru cei care îl cunosc şi doresc să-şi aprofundeze cunoştinţele. În acest sens, prezentarea HTML 4.0 va avea două părţi în două numere consecutive ale revistei, urmând ca într-un număr viitor să discutăm câte ceva despre specificaţiile HTML 4.01, o actualizare a versiunii 4.0.

Învăţarea acestui limbaj, nu este nici pe departe dificilă, nu ai nevoie decât de un calculator, două sau trei browsere (şi unul este de ajuns) şi un editor de text. În plus, dacă eşti conectat la Internet, poţi să studiezi tu însuţi codul sursă al altor pagini, şi să alegi tu ce este bine şi ce este efectiv. Oricum este recomandabil să începi această învăţare prin exerciţiu doar după ce ai terminat cu „teoria", deoarece exemplele întâlnite pe Internet pot fi atât pozitive cât şi negative, iar ca şi „rookie" al acestui limbaj s-ar putea să fii derutat de anumite aspecte care-ţi sunt necunoscute.

Există câteva lucruri foarte importante atunci când ne referim la HTML. În primul rând, nu este un limbaj definitivat. Corectări şi adăugări apar în continuare deoarece HTML este legat şi de evoluţia browserelor Web. Apoi, când ne referim la HTML trebuie să ţinem cont de trei aspecte: sintaxă, semantică şi elemente de stil, sau altfel spus, cum scrii, ce scrii şi cum aranjezi ceea ce ai scris. Pe parcursul acestei prezentări te vei edifica asupra fiecărui aspect în parte.

HTML şi Internetul

Momentul în care practic s-a născut Hypertext Markup Language, a fost acela când un fizician de la CERN (European Particle Physics Laboratory) a lansat un limbaj şi un sistem de clasificare dezvoltat pentru crearea şi partajarea documentelor multimedia pe Internet. Din acel moment autorii nu au mai fost nevoiţi să distribuie munca lor în colecţii fragmentate de imagini, text sau sunet. Noul limbaj unifica aceste elemente şi, în plus, sistemele WWW au activat „hypertext linking" (legăturile hypertext), documentele referindu-se automat la alte documente localizate aleatoriu.

HTML este un limbaj de aranjare a documentelor în pagină şi de specificare a hyperlinkurilor. După cum am mai precizat, HTML-ul nu este complet definitivat. Este destul de probabil să apară versiuni sau actualizări ale standardelor existente. De aceste lucruri se ocupă organizaţia W3C, care a fost formată special pentru a defini versiunile standard ale HTML. În afară de HTML, W3C are în atribuţie dezvoltarea şi standardizarea altor tehnologii, limbaje sau protocoale. Pentru cei dornici să obţină mai multe informaţii despre World Wide Web Consortium, adresa **http://www.w3c.org** este foarte utilă în acest sens.

Mai cuprinzător chiar şi decât W3C, IETF (Internet Engineering Task Force) este responsabilă pentru definirea şi manipularea tehnologiilor Internet. World Wide Web este doar o mică parte din domeniul IETF. Această organizaţie defineşte toate tehnologiile Internet prin intermediul unor documente oficiale cunoscute ca şi RFC-uri (Requests for Comment). Indexate numeric, aceste RFC-uri fac referire la anumite tehnologii Internet, cum ar fi sintaxa numelor de domenii, distribuirea adreselor IP sau formatul mesajelor electronice (**http://www.ietf.org**).

Dacă am revizuit sumar până acum ceea ce reprezintă HTML, trebuie să ştii şi să înţelegi limitările acestui limbaj. HTML nu este nici un instrument de prelucrare a cuvintelor, nici un limbaj de programare, şi aceasta din urmă din cauza faptului că scopul fundamental al acestui limbaj este definirea structurii şi a modului în care ţi se prezintă informaţia prin intermediul unui browser.

Înainte de a pătrunde în miezul problemei şi înainte de a începe să creezi propriile tale pagini Web, trebuie să mai reţii faptul că HTML este în primul rând un instrument de structurare a conţinutului unui document pentru a-l face mai accesibil, şi nu o modalitate de formatare a documentelor în scopuri estetice.

Mulţi realizatori de pagini de Internet preferă în locul editării manuale a HTML-ului propriu-zis, un soft de editare HTML de genul Macromedia Dreamweaver MX (2004) sau Microsoft Frontpage 2002. Aceste programe îşi au părţile lor pozitive, îţi pot uşura munca dar pot să ţi-o şi complice. Sfatul meu este ca, înainte de a începe să foloseşti aceste programe (dacă nu ai făcut-o deja), să înveţi

HTML după care vei putea modifica singur coduri sursă ale paginilor create (de tine sau de alţii).

Structura unui document HTML

După cum am mai menţionat, HTML-ul este foarte uşor de învăţat şi, în plus, realizarea unei pagini Web nu necesită condiţii speciale.

Un document HTML este alcătuit doar din text, care defineşte conţinutul documentului respectiv, şi tag-uri sau etichete, care definesc structura şi modul de prezentare a documentului. Etichetele sunt nişte comenzi de formatare cuprinse între paranteze unghiulare „< >". Între aceste paranteze se află numele etichetei, urmat de unul sau mai multe atribute opţionale. De exemplu etichetele `<b>...</b>` transmit browserului că textul cuprins între ele este îngroşat (bold).

Numele etichetelor şi ale atributelor (doar pentru etichetele de început) sunt „non case-sensitive", adică nu contează dacă scrii `<Head>`, `<HEAD>` sau `<heaD>`. Există totuşi anumite elemente care trebuie scrise exact cum apar în fişierul sau locaţia originală (de exemplu, locaţia fişierelor sau URL-urile). Există de asemenea şi anumite comenzi care nu necesită şi o etichetă de final: `<area>`, `<frame>`, `<col>`, `<br>`, `<basefont>` etc.

La fel ca într-un limbaj de programare, sintaxa este foarte importantă, cea mai mică greşeală duce la o redare eronată a documentului. Pentru a putea experimenta în timp ce citeşti acest articol, deschide un editor de text (Notepad, Wordpad etc.) şi un browser (IE, Opera, Mozilla etc.), cu precizarea că fragmentele

```
<html>
    <head>
        <title>Prima pagina
Web</title>
    </head>
        <body>Aceasta este prima mea
pagina <b>Web</b> realizata in cel mai
simplu mod posibil.
        </body>
</html>
```

de cod trebuie salvate în formatele .htm sau . html.

*În mod intenţionat, în cadrul codurilor nu am folosit caractere româneşti.

Salvează acest document ca şi index.html şi deschide-l apoi cu un browser. Dacă pe pagină va fi afişat textul : `Aceasta este prima mea pagina Web realizata in cel mai simplu mod posibil.`, atunci ai scris codul corect.

Fiecare document, după cum se observă şi în codul de mai sus, începe şi se termină cu etichetele `<html>...</html>`. Între aceste două tag-uri se plasează întreg conţinutul documentului. Urmează apoi etichetele `<head>... </head>`, în cadrul cărora dai un titlu paginii şi unde indici alţi parametri de care browserul se va folosi în momentul în care afişează documentul.

`<body>...</body>` este locul unde plasezi întreg conţinutul documentului: text şi etichete care transmit browserului modul în care să afişeze textul. Tag-urile se referă şi la fişiere care au anumite efecte speciale, imagini şi sunete, sau indică punctele, hyperlink-urile şi ancorele, care fac legătura între documentul tău şi alte documente.

Indentarea este un alt aspect de care trebuie să ţii seama atunci când scrii codul sursă al unui document. Indentarea se referă la modul în care aranjezi codul sursă în aşa fel încât să poţi regăsi cu uşurinţă anumite repere. Dacă nu am fi folosit indentare pentru codul de mai sus, acesta ar fi arătat cam aşa:

```
<html><head><title>Prima
pagina
Web</title></head><body>
Aceasta este prima mea
pagina <b>Web</b>
realizata in cel mai
simplu mod
posibil.</body></html>
```

Gândeşte-te ce se poate întâmpla în cazul unor coduri de 2-3 sute de linii! În acest articol nu am apelat de fiecare dată la aranjarea ideală a codului sursă din motive de spaţiu, dar este recomandabil ca tu să o faci pentru o mai bună lizibilitate, organizare, regăsire mai uşoară a elementelor de cod, şi pentru evitarea erorilor în documentul HTML.

Există anumite porţiuni de text pe care le poţi introduce în cod şi pe care browserul nu le afişează. Acestea sunt comentariile sau notiţele tale. Să presupunem că, la un moment dat, în timp ce scrii codul sursă, doreşti să introduci un tabel, dar încă nu eşti sigur de modul în care vrei ca acesta să arate. Poţi să introduci un comentariu care să-ţi aducă aminte de faptul că acolo trebuie să inserezi mai târziu un tabel. Comentariile se introduc între elementele de marcare

`<!--` şi `-->`.

```
<!-- Aici trebuie sa
introduc un tabel -->
```

Fiecare document HMTL ar trebui să se conformeze standardelor HTML, SGML, DTD (Document Type Definition) care definesc standardul HTML, adică etichetele şi sintaxa care sunt folosite pentru a crea un document HTML. Tu ai posibilitatea să informezi browserul cu care DTD este

compatibil documentul tău, prin plasarea în prima linie de comandă a unui SGML (Standard Generalized Markup Language) special.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-
//W3C//DTD HTML
4.01//EN">
```

Acest mesaj criptat indică faptul că documentul tău intenţionează să fie compatibil cu versiunea HTML 4.01, DTD-ul final definit de W3C. Din cauza faptului că browserele nu suportă toate versiunile HTML DTD, şi din cauza faptului că se pot crea confuzii referitoare la standarde şi versiuni, nu este recomandat să foloseşti această opţiune.

Eticheta `<html>` are trei atribute: `dir`, `lang` şi `version`. Atributul `dir` se referă la direcţia în care browserul afişează textul. Prestabilit, valoarea pentru aceast atribut este `ltr`, ceea ce înseamnă că textul este afişat de la stânga la dreapta. Pentru ca textul să fie afişat de la dreapta la stânga vei folosi valoarea `rtl`:

```
<html dir=rtl>
```

Atributul `lang` se referă la limba utilizată pe parcursul documentului, şi se conformează cu standardul ISO-639, fiind reprezentată de un cod din două litere, iar `version` reprezintă versiunea HTML utilizată pentru crearea documentului respectiv. Atributele sunt opţionale şi nu este necesar să apelezi la ele decât atunci când este cazul.

Eticheta `<head>` poate să conţină un număr de alte etichete care ajută la definirea şi manipularea conţinutului. Amintesc dintre acestea `<meta>`, `<link>`, `<script>`, `<base>` şi `<style>`.

Formatarea textului

HTML este un instrument puternic atunci când vine vorba de formatarea textului, de prezentarea acestuia într-un mod organizat, eficient şi atractiv. Aici este şi punctul asupra căruia trebuie să-ţi concentrezi atenţia. De aspecte precum cele referitoare la elementele de stil, interactivitate sau design, se ocupă alte softuri sau programe. În plus, mai este de menţionat şi faptul că nu toate browserele vor afişa pagina ta aşa cum ai gândit-o tu. De aceea trebuie să te concentrezi mai mult asupra conţinutului decât asupra aspectului, pe care totuşi nu trebuie să-l neglijezi.

Eticheta `<div>...</div>` este folosită pentru a împărţi documentul tău în secţiuni distincte şi pentru a formata porţiuni întregi ale paginii tale. De exemplu pentru alinierea textului pe centrul sau la dreapta paginii vei utiliza atributul `center`, respectiv `right` (`left` este atributul prestabilit). Pe parcursul articolului vom mai face referiri la atributele acestei etichete.

Eticheta `<p>` indică faptul că avem un paragraf nou. Nu este necesar să o foloseşti la începutul primului paragraf, şi cu toate că există, eticheta de final `</p>` poate fi omisă. Pentru această etichetă ai atributele (`left` prestabilit), `center`, `right` şi `justify` (limitele stânga-dreapta). În cadrul unui paragraf poţi să introduci etichetele `<a>`, `<img>`, `<br>`, `<b>`, `<i>`, `<tt>`, `<u>`, `<strike>`, `<big>`, `<small>`, `<sub>`, `<sup>`, `<font>`, `<acronym>`, `<cite>`, `<code>`, `<dfn>`, `<em>`, `<kbd>`, `<samp>`, `<var>` sau `<strong>`. Orice alt element care apare în cadrul unui paragraf va fi interpretat de browser ca o întrerupere a paragrafului respectiv.

Un text care nu este împărţit în secţiuni mai mici şi ale cărui subtitluri nu sunt evidenţiate într-un anumit fel devine un text obositor în care cu greu mai poţi să găseşti informaţia care te interesează. În acest sens, în HTML au fost integrate etichetele heading" `<h1>`, `<h2>`, `<h3>`, `<h4>`, `<h5>`, `<h6>`, care indică (de obicei) mărimea unui titlu/subtitlu (prezentate în cazul de faţă de la cea mai mare `<h1>`, la cea mai mică `<h6>`). Toate acestea au şi etichetă de final, de exemplu `</h1>`.

```
<body>Aceasta este prima
mea pagina <b>Web</b>
realizata in cel mai
simplu mod posibil.
<p align=right>Acum am
inceput un paragraf nou
pe care l-am aliniat in
partea dreapta a paginii.
<h1>Dupa cum bine vezi am
folosit heading1</h1>
</body>
```

Trebuie să ai grijă cum foloseşti aceste etichete fiindcă `<h6>` este lizibil la o rezoluţie de 640x480, dar aproape că dispare la una de 1280x1024. Oricum este un lucru foarte util faptul că poţi să testezi pagina înainte de publicare la diverse rezoluţii şi cu diferite browsere. Şi această etichetă are atributul `align` (`left`, `center`, `right`).

`<abbr> </abbr>` şi `<acronym> </acronym>` indică faptul că între aceste tag-uri se află text abreviat, respectiv prescurtat prin scrierea primei litere a fiecărui cuvânt dintr-o frază sau sintagmă, cum ar fi HTML sau HTTP. Momentan nici un browser nu suportă aceste etichete, aşa că nu se ştie cum va fi evidenţiat textul din cadrul acestor tag-uri. Etichetele `<cite>...</cite>` sunt utilizate pentru a evidenţia un citat; de obicei browserul afişează textul dintre aceste tag-uri cu italice, la fel cum se întâmplă şi în

cazul etichetelor <dfn> </dfn>, la care apelăm când este vorba de o definiţie.

<code>...</code> sunt folosite pentru a reda porţiuni de cod sursă cu fonturi teletype, de genul Courier, cunoscute foarte bine programatorilor (acestea sunt aproape identice cu <kbd>...</kbd> - text introdus de la tastatură). ..., sau etichetele în interiorul cărora ai dorit să pui text pe care vrei să-l scoţi în evidenţă, vor fi interpretate de către browsere în mod normal prin redarea textului cu italice. Dar alte browsere sau versiuni ale acestora afişează textul în altă formă. La fel ca şi eticheta <em>, ... va scoate în evidenţă porţiunea de text din interiorul tag-urilor, îngroşând-o.

Ai putut să observi că multe dintre aceste etichete realizează, practic, acelaşi lucru. Diferenţele apar în modul de afişare al diferitelor browsere. Pentru a putea studia mai îndeaproape aceste etichete, tot ceea ce ai de făcut este să scrii diverse coduri în care să integrezi şi să combini aceste tag-uri de conţinut, şi ulterior să le testezi cu diferite browsere.

Etichetele fizice

Cele mai cunoscute etichete fizice sunt ..., <i>...</i> şi <u>...</u>. Acestea sunt echivalentele pentru, în ordinea în care apar, îngroşarea textului (literei sau porţiunii de text), scrierea acestuia cu italice sau sublinierea lui.

Tag-urile <big>...<big/> şi <small>...</small> vor mări sau micşora textul din cadrul lor cu o unitate faţă de textul alăturat. Cu _{...} şi ^{...} poţi să subscrii sau să suprascrii porţiunea din interiorul tagurilor, fiind păstrate atât tipul de font cât şi mărimea acestuia. Pentru a scrie, de exemplu, 5^3 vei folosi următoarea linie de cod :

```
5<sup><small>3</small>
</sup>
```

Pentru a crea efectul de text „monospaced typeface" asemănător cu cel redat de maşinile de scris, poţi să utilizezi etichetele <tt> </tt>. Astfel, linia de cod <tt>sª le testezi cu diferite browsere.</tt>, va fi afişată de browser ca: sª le testezi cu diferite browsere.

Ca o recapitulare la etichetele fizice, poţi să scrii următorul cod şi să experimentezi apoi diverse combinaţii :

```
Textul <b>ingrosat</b>,
scris cu <i>italice</i>
sau <u>subliniat</u>,
iese in evidenta in
comparatie cu cel
neformatat. Poti sa ai
text <big>mare</big> sau
<small>mic</small>, poti
sa-l ridici pe 10 la
puterea a noua
10<sup><small>9</smal>
</sup>, sau sa-ti aduci
aminte de <tt>masina de
scris</tt> a bunicii.
```

Textul va fi afişat în IE 6 astfel :

Poti sa ai text mare sau mic, poti sa-l ridici pe 10 la puterea a noua 10^9, sau sa-ti aduci aminte de masina de scris a bunicii.

Pentru a te convinge încă o dată că modul în care este interpretat codul HTML diferă de la browser la browser, încearcă să deschizi codul de mai sus cu Opera 7.11, şi apoi compară cele două rezultate.

Schimbarea fontului şi a caracteristicilor acestuia se face prin intermediul etichetei .... Aceasta are trei atribute: face, size şi color. Primul defineşte tipul fontului (verdana, arial, times new roman etc.). Dacă tu ai specificat un font anume, dar acela nu este instalat în calculatorul utilizatorului care vizitează pagina, browserul va afişa pagina cu fontul prestabilit. Mărimea fonturilor este cuprinsă între valorile 1 şi 7, dar poţi să apelezi şi la combinaţii de forma

size=+3 sau size=-2.

Culoarea literelor poate fi exprimată în două moduri: fie printr-o valoare RGB (red-green-blue), fie printr-un nume standard. De exemplu:

```
Cerul este astazi foarte
<font color="blue">
albastru </font> sau
Cerul este astazi foarte
<font color="#0000FF">
albastru</font>
```

Aliceblue F0F8FF	Antiquewhite FAEBD7	Aqua 00FFFF
Aquamarine 7FFFD4	Azure F0FFFF	Beige F5F5DC
Bisque FFE4C4	Black 000000	Blanchedalmond FFEBCD
Blue 0000FF	Blueviolet 8A2BE2	Brown A52A2A
Burlywood DEB887	Cadetblue 5F9EA0	Chartreuse 7FFF00
Chocolate D2691E	Coral FF7F50	Cornflowerblue 6495ED
Cornsilk FFF8DC	Crimson DC143C	Cyan 00FFFF
Darkblue 00008B	Darkcyan 008B8B	Darkgoldenrod B8860B
Darkgray A9A9A9	Darkgreen 006400	Darkkhaki BDB76B
Darkmagenta 8B008B	Darkolivegreen 556B2F	Darkorange FF8C00
Darkorchid 9932CC	Darkred 8B0000	Darksalmon E9967A
Darkseagreen 8FBC8F	Darkslateblue 483D8B	Darkslategray 2F4F4F
Darkturquoise 00CED1	Darkviolet 9400D3	deeppink FF1493
Deepskyblue 00BFFF	Dimgray 696969	Dodgerblue 1E90FF
Firebrick B22222	Floralwhite FFFAF0	Forestgreen 228B22

Fuchsia FF00FF	Gainsboro DCDCDC	Ghostwhite F8F8FF
Gold FFD700	Goldenrod DAA520	Gray 808080
Green 008000	Greenyellow ADFF2F	Honeydew F0FFF0
Hotpink FF69B4	Indianred CD5C5C	Indigo 4B0082
Ivory FFFFF0	Khaki F0E68C	Lavender E6E6FA
Lavenderblush FFF0F5	Lawngreen 7CFC00	Lemonchiffon FFFACD
Lightblue ADD8E6	Lightcoral F08080	Lightcyan E0FFFF
Lightgoldenrodyellow FAFAD2	Lightgreen 90EE90	Lightgrey D3D3D3
Lightpink FFB6C1	Lightsalmon FFA07A	Lightseagreen 20B2AA
Lightskyblue 87CEFA	Lightslategray 778899	Lightsteelblue B0C4DE
Lightyellow FFFFE0	Lime 00FF00	Limegreen 32CD32
Linen FAF0E6	Magenta FF00FF	Maroon 800000
Mediumauqamarine 66CDAA	Mediumblue 0000CD	Mediumorchid BA55D3
Mediumpurple 9370D8	Mediumseagreen 3CB371	Mediumslateblue 7B68EE
Mediumspringgreen 00FA9A	Mediumturquoise 48D1CC	Mediumvioletred C71585
Midnightblue 191970	Mintcream F5FFFA	Mistyrose FFE4E1

Moccasin FFE4B5	Navajowhite FFDEAD	Navy 000080
Oldlace FDF5E6	Olive 808000	Olivedrab 688E23
Orange FFA500	Orangered FF4500	Orchid DA70D6
Palegoldenrod EEE8AA	Palegreen 98FB98	Paleturquoise AFEEEE
Palevioletred D87093	Papayawhip FFEFD5	Peachpuff FFDAB9
Peru CD853F	Pink FFC0CB	Plum DDA0DD
Powderblue B0E0E6	Purple 800080	Red FF0000
Rosybrown BC8F8F	Royalblue 4169E1	Saddlebrown 8B4513
Salmon FA8072	Sandybrown F4A460	Seagreen 2E8B57
Seashell FFF5EE	Sienna A0522D	Silver C0C0C0
Skyblue 87CEEB	Slateblue 6A5ACD	Slategray 708090
Snow FFFAFA	Springgreen 00FF7F	Steelblue 4682B4
Tan D2B48C	Teal 008080	Thistle D8BFD8
Tomato FF6347	Turquoise 40E0D0	Violet EE82EE
Wheat F5DEB3	White FFFFFF	Whitesmoke F5F5F5
Yellow FFFF00	YellowGreen 9ACD32	

La adresa **http://www.w3.org/TR/REC-html40/types.html** ai prezentată o listă cu numele celor mai cunoscute şi utilizate culori, precum şi valorile RGB ale acestora. Monitoarele moderne pot afişa peste 16500 de nuanţe de culori, astfel că poţi exersa diferite nuanţe schimbând valorile RGB ale culorilor.

```
<font face="verdana"
size=3 color="olive">
Acest text l-am scris cu
font verdana de marimea
3, avand culoarea
maslinei </font>
```

Trebuie să ai mare grijă ca, în momentul în care te hotărăşti să schimbi dimensiunea, felul sau culoarea fonturilor, să închizi în prealabil eticheta de font anterioară, altfel până în momentul în care vei închide tag-ul respectiv, se vor păstra atributele menţionate prima dată.

Browserul, în afară de anumite situaţii speciale, cum ar fi cea în care foloseşti eticheta `<pre> </pre>` (textul va fi afişat exact aşa cum îl scrii tu în cod, dar cu font „courier"), nu va ţine cont de spaţiile în plus sau de întreruperile de la capăt de rând. Astfel, browserul nu face nici o diferenţă între

„On a cold wet
Afternoon
No room for love and emptiness
By a freeway
I confess I was lost in the pages" şi

„On a cold wet Afternoon No room for love and emptiness By a freeway I confess I was lost in the pages". Pentru a întrerupe o linie de text avem comanda `<br>`.

Textul care succede această etichetă va fi afişat pe rândul următor. Aceasta are un atribut, `clear`, iar acesta, la rândul lui, are valorile `right`, `center` şi `all`. Acest atribut se foloseşte în combinaţii cu tabele şi imagini (aliniate în diferite părţi ale paginii).

De exemplu, să presupunem că avem imaginea x (vom vorbi despre imagini ceva mai târziu).

```
<img src="c:/My
Documents/imaginea
x.jpeg" align =left>
Textul acesta va fi
aliniat in dreapta
imaginii
```

Dacă dorim ca textul să fie afişat sub imagine vom folosi linia de cod




```
<img src="c:/My
Documents/imaginea
x.jpeg" align =left>
<br clear=left>Textul
acesta va fi aliniat
dedesubtul imaginii
```

În imaginea de deasupra poţi să observi diferite amplasări ale textului în raport cu imaginea. Iată codul sursă al acestei pagini:

```
<html><head><title>Pisica
</title></head><body>
Pisica este un animal
domestic <p>Aceasta este
o pisica<br>
<img src="c:/My Documents
```

```
/cat.jpg"
align=absmiddle>Aceasta
este aceeasi pisica
<br clear=left>Si,
bineinteles, aceasta este
tot aceeasi
pisica<p>Despre pisica
mai trebuie sa stii
ca </body></html>
```

Dimpotrivă, pot exista situaţii în care nu doreşti ca o linie de text să fie întreruptă de browser, chiar dacă aceasta înseamnă să depăşeşti spaţiul orizontal al display-ului (o linie de cod în programare, de exemplu), atunci vei utiliza eticheta `<nobr> </nobr>`; `<wbr>` funcţionează aproape identic cu `<br>`, dar în interiorul tagurilor `<nobr> </nobr>`, în situaţia în care doreşti ca rândurile să fie cât mai „pline" dar să nu se depăşească spaţiul display-ului orizontal (browserul va despărţi rândul în locul în care i-ai indicat doar în situaţia în care se depăşeşte lăţimea display-ului). Dacă doreşti ca textul tău să fie afişat în centrul paginii vei utiliza etichetele `<center> </center>`.

Pentru citate mai lungi din alte surse vei utiliza tag-urile `<blockquote> </blockquote>` ce au atributul `cite` care îţi permite să indici sursa citatului. De exemplu:

```
<blockquote cite =
"http://story.news.yahoo
.com/news?tmpl=story&u=/
ap/20031111
/ap_on_re_mi_ea/iran
_nuclear&cid= 540  &
ncid=716">VIENNA,
Austria - A U.N. nuclear
agency report said Iran
produced small amounts of
plutonium as part of
covert nuclear
activities. While finding
"no evidence" that Tehran
tried to make atomic
arms, it said such
efforts cannot be ruled
out.</blockquote>
```

Citatele apar indentate (aproximativ 2 cm de la marginea stângă).

Orice pagină care se respectă şi doreşte să fie cât mai credibilă trebuie să aibă integrată adresa de e-mail (poţi să o omiţi în cazul în care nu vrei ca aceasta să apară pe lista spammerilor) şi, eventual, adresa sediului. Pentru aceasta există etichetele `<address>...</address>`. Iată exemplul unui cod al unei astfel de adrese:

```
<address><a href=
"mailto:numeadresa@yahoo
.com">Popescu ION
</a><br>Str. Lalelelor
nr. 4599, Bucuresti
</address>
```

Browserul va afişa acest cod astfel:

Popescu ION
Str. Lalelelor nr. 4599, Bucuresti

Dacă ai instalat în calculator un client de e-mail este suficient să dai un clic pe linkul Popescu ION pentru a expedia un mesaj electronic acestei persoane.

Pentru a include un caracter special în documentul HTML în aşa fel încât să nu induci în eroare interpretorul există anumite combinaţii de simboluri la care trebuie să apelezi. Am prezentat în continuare cele mai utilizate simboluri şi corespondentele lor.

&#033	!	&#040	(
&#034	"	&#041	)
&#035	#	&#043	+
&#036	$	&#044	,
&#037	%	&#060	<
&#038	&	&#062	>

La adresa **http://www.utexas.edu/learn/html/spchar.html** poţi să găseşti o listă mai cuprinzătoare de simboluri şi echivalentele lor. Nu ar fi lucrul cel mai indicat să scrii un întreg document HTML alcătuit doar din corespondentele fiecărui simbol în parte, cu toate că este posibil! La aceste codificări trebuie să apelezi doar în cazuri speciale cum este cel menţionat anterior.

Linii, imagini şi conţinut multimedia

Dacă spuneam că HTML-ul este orientat înspre text, aceasta nu înseamnă că nu are şi posibilităţi de a transforma documentul într-unul mai prietenos şi atractiv. Este timpul să vedem cum poţi integra anumite elemente multimedia care să dinamizeze pagina ta Web.

Liniile orizontale transmit browserului că în locul unde apare eticheta `<hr>`, trebuie să introducă o linie orizontală. Această linie orizontală poate fi modificată după bunul plac, cu ajutorul atributelor `size`, `width`, `noshade`, `align` şi `color`. `Size` reprezintă grosimea (în pixeli), `noshade` se referă la faptul dacă doreşti ca linia să nu aibă un aspect 3D, `align`, cu valorile „`left`", „`center`" şi „`right`", locul în pagină, `color`, culoarea pe care să o primească linia, iar `width`, lungimea (în pixeli sau în procente). Iată în continuare câteva linii cărora li s-au aplicat unul sau mai multe atribute:

```
<hr>
<hr color="red">
<hr size=10 noshade
color="green"
width="20%"
align=center>
```

Aceste linii se dovedesc utile atunci când doreşti să împarţi sau să organizezi un text (utilizatorul se va concentra mai intens asupra elementelor încadrate de aceste linii orizontale), şi să-i dai acestuia între timp şi un aspect

mai elegant.

Dacă documentul tău se rezumă doar la text, poate deveni plictisitor sau chiar supărător. O imagine pe ici pe colo (când este cazul, şi fără să abuzezi), va da un alt aspect paginii tale de Internet. Imaginea trebuie să fie un mod de clarificare, ilustrare şi exemplificare a conţinutului. Fotografiile pot să reprezinte şi componentele esenţiale ale unei pagini Web (de exemplu, cele care prezintă un catalog online sau un magazin virtual).

Nu am să insist prea mult asupra avantajelor pe care le reprezintă diferitele formate (.gif, .jpeg, .bmp). Ce este mai important de reţinut este faptul că va trebui să găseşti un compromis între calitate şi cantitate (o imagine de dimensiuni mai mari şi mai clară poate avea un impact mai mare asupra utilizatorilor dar, în acest caz, timpul de încărcare a paginii poate creşte semnificativ).

Pentru a introduce o imagine în documentul HTML vei folosi eticheta `<img>`. Aceasta are atributul `src` (aproape obligatoriu de data aceasta) care localizează imaginea. Este bine, sau mai exact spus, se obişnuieşte ca atunci când realizezi un document HTML să creezi un director special pentru imagini, pe care să-l denumeşti `pics` sau `images`. Vom vorbi mai mult despre organizare în momentul în care vom ajunge la capitolul „Publicarea documentului HTML". Momentan este bine să creezi pe o partiţie un director Images sau Pics, în care să copiezi toate pozele pe care le vei folosi pentru pagina ta. Formula de cod pentru inserarea unei imagini este:

```
<img src="cale/numeimagine
.extensie">
```

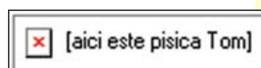
Spre exemplu, să presupunem că ai pe partiţia D:, în directorul pics, imaginea pisica.jpeg. Codul HTML pentru integrarea acestei imagini în documentul tău va fi:

```
<img
src="d:/pics/pisica.jpeg">
```

Atributul `alt` specifică un text alternativ pentru imagine în cazul în care afişarea acesteia nu este posibilă, sau a fost dezactivată cu bună ştiinţă de către utilizator. În acest fel, dacă imaginea nu este disponibilă, utilizatorul are câteva indicii legate de ceea ce s-ar putea afla acolo. Acest text alternativ poate avea o lungime de 1024 de caractere (dacă totuşi simţi nevoia să fii mai explicit de atât, în viitorul apropiat urmează să fie implementat atributul `longdesc`), şi se marchează între ghilimele dacă incluzi spaţii sau alte semne de punctuaţie. Dacă pentru exemplul de mai sus browserul este setat să nu afişeze imaginile, poţi să utilizezi următorul text alternativ:

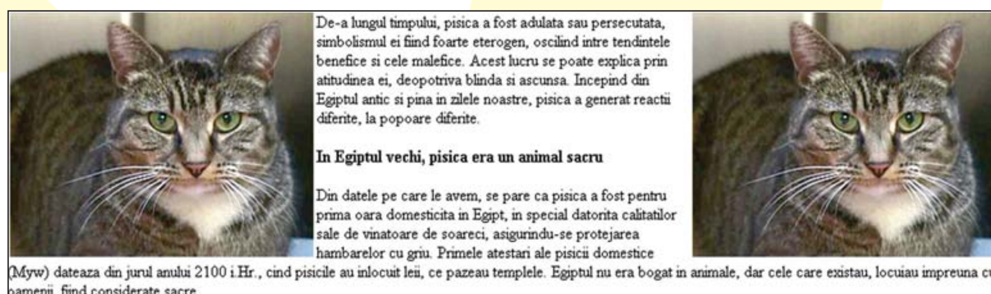
```
<img src="d:/pics/pisica.jpeg"
alt= "[aici este pisica Tom]">,
```

iar browserul (în cazul în care numele pozei sau calea este greşită, sau utilizatorul a dezactivat opţiunea de afişare a imaginilor) va afişa situaţia astfel :



Standardul HTML nu defineşte o aliniere prestabilită a imaginilor faţă de text sau alte imagini, astfel că există atributul `align` pentru a putea insera poza acolo unde crezi că este locul ei cel mai potrivit. Acest atribut are 5 valori: `left`, `right`, `top`, `bottom` şi `middle`. Pe lângă acestea mai sunt folosite `texttop`, `absmiddle`, `baseline`, `absbottom` şi `center`. Poţi să experimentezi diferitele raporturi de aranjare text-imagine pentru a te edifica mai eficient asupra fiecărei valori. De exemplu, pentru a înfăşura textul în jurul a două imagini, vei scrie următoarele linii de cod:

```
<img src="c:/My
Documents/cat.jpg"
align=left>
<img src="c:/My Documents
/cat.jpg" align=right>
De-a lungul timpului,
pisica a fost adulata sau
persecutata, simbolismul
ei fiind foarte eterogen,
osciland intre tendintele
benefice si cele
malefice. Acest lucru se
poate explica prin
atitudinea ei, deopotriva
blinda si ascunsa.
Incepind din Egiptul
antic si pina in zilele
noastre, pisica a generat
reactii diferite, la
popoare
diferite.<p><b>In
Egiptul vechi, pisica era
un animal sacru</b><p>Din
datele pe care le avem,
se pare ca pisica a fost
pentru prima oara
domesticita in Egipt, in
```



Înfăşurarea textului în jurul imaginii

```
special datorita
calitatilor sale de
vinatoare de soareci,
asigurindu-se protejarea
hambarelor cu griu.
Primele atestari ale
pisicii domestice (Myw)
dateaza din jurul anului
2100 i.Hr., cind pisicile
au inlocuit leii, ce
pazeau templele. Egiptul
nu era bogat in animale,
dar cele care existau,
locuiau impreuna cu
oamenii, fiind
considerate sacre.
```

Un alt atribut pentru <img> este border, cu ajutorul căruia poţi să dai un contur imaginilor (valoarea este în pixeli - 0,1, 2, 3, 4, 5, etc.).

```
<img src="d:/pics/pisica
.jpeg" border=4>
```

În plus ai şi posibilitatea de a specifica dimensiunile imaginii (în pixeli sau în procente). Pentru aceasta ai la dispoziţie atributele width şi height.

```
<img src="d:/pics/pisica
.jpeg" border=4 width=220
height=80%>
```

Dacă vei folosi valorile exprimate în procente, pozele se vor modifica în funcţie de rezoluţia monitorului. Singurul dezavantaj pe care îl prezintă specificarea dimensiunilor este acela că, în momentul când imaginea nu este afişată de browser, în locul unei iconiţe de mici dimensiuni va fi afişat un spaţiu gol de aceleaşi dimensiuni cu ale imaginii, care va deteriora aspectul documentului. Este bine ca în acest caz să foloseşti şi atributul alt.

Atributele hspace (numărul de pixeli de spaţiu extra pentru marginea stânga şi dreapta ale imaginii) şi vspace (numărul de pixeli de spaţiu extra pentru marginea superioară şi inferioară a imaginii) îţi permit să apropii sau să depărtezi textul de imagine.

```
<img src="c:/My
Documents/cat.jpg"
align=right border=1
width=90% height=50%
hspace=0 vspace=40>
```

Nu în ultimul rând, atributele ismap (pentru imagini server) şi usemap (pentru imagini client) îţi dau posibilitatea să imparţi o imagine pe sectoare, fiecare dintre acestea fiind un link către o altă imagine, text sau pagină. Această caracteristică este strâns legată de eticheta de hyperlink <a>, hărţile geografice fiind cel mai bun exemplu pentru utilizarea acestor atribute.

```
<a href="cgi-
bin/images/harta">
<img src="c:/My
Documents/harta.gif"
width=100 height=100
ismap
usemap="#harta"></a>
<map name="harta">
<area coords="0,0,49,49"
href="link1.html">
<area
coords="50,0,99,49"
href="link2.html">
<area
coords="0,50,49,99"
href="link3.html">
<area
coords="50,50,99,99"
href="link4.html">
</map>
```

În exemplul de mai sus harta (harta.gif 100x100 pixeli) a fost împărţită în patru segmente (fiecare dintre acestea reprezentând o legătură spre o altă pagină distinctă). În momentul în care vei da un clic pe unul dintre aceste segmente, vei fi direcţionat către un alt link (1, 2, 3 sau 4, în funcţie de segmentul ales). În cazul de faţă noile pagini pot reprezenta o mărire a zonei respective, o descriere, etc.

Atributul dynsrc este folosit pentru a introduce în document un fişier video (în Internet Explorer).

```
<img dynsrc="c:/My
Documents/numefisier.avi">
```

În mod normal browserul va rula filmul o singură dată, dar cu ajutorul atributului loop poţi să indici numărul de repetări pe care să-l execute.

```
<img dynsrc="c:/My
Documents/numefisier.avi"
loop=5>
```

Culoarea documentelor şi imagini de background

Dacă ai impresia că fundalul documentului tău este prea fad, poţi să-l animezi foarte uşor colorându-l sau ataşându-i o imagine. Astfel, etichetei <body> îi vei adăuga atributul bgcolor care poate avea valoarea unui nume al unei culori standard, sau poate fi exprimat printr-un cod RGB.

```
<body bgcolor="#FF0000">
```

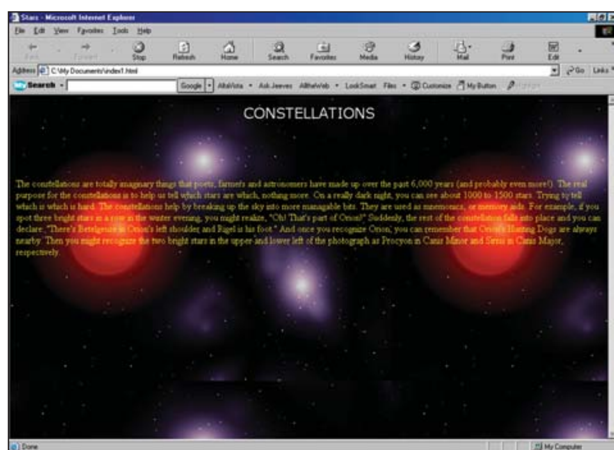
este acelaşi lucru cu

```
<body bgcolor="red">
```

Pentru a introduce o imagine care să apară în fundal vei apela la atributul background (în IE). În funcţie de dimensiunile fişierului, în background va apare imaginea multiplicată.

```
<body background="c:\My
Documents\cat.jpg">
```

În acest caz este recomandabil să apelezi la imagini pale care să nu îngreuneze lizibilitatea documentului; dar poţi totuşi să



creezi efecte deosebite prin integrarea unor imagini în fundal după cum se poate observa şi în imaginea de mai sus.

În IE mai există şi atributul `bgproperties` având valoarea unică „`fixed`". Această comandă „îngheaţă" fundalul, astfel că acesta nu se mişcă odată cu restul conţinutului.

```
<body background="c:\My
Documents\cat.jpg"
bgproperties="fixed">
```

După ce ai ales un anumit fundal, este cazul să alegi şi o culoare contrastantă cu acesta. Poţi să stabileşti culoarea întregului text (în afara linkurilor) cu ajutorul atributului `text` căruia îi vei ataşa valoarea numelui culorii sau valoarea RGB.

```
<body bgcolor="#330033"
text="white">
```

Atributele `link`, `vlink` şi `alink` controlează modul în care sunt colorate linkurile documentului tău. Cele trei sunt echivalentele celor trei stări ale unui link: unul care nu a fost activat (`link`), care a fost activat (`vlink`) şi unul care urmează să fie activat (`alink`).

```
<body bgcolor="#330033"
text="white"
link="yellow"
vlink="pink"
alink="green">
```

Tot în IE poţi cu ajutorul atributelor `leftmargin`, `topmargin` să stabileşti distanţa (în pixeli) între text şi marginea din stânga şi cea superioară a documentului.

```
<body leftmargin=60
topmargin=100>
```

Toate aceste atribute şi valori e bine să le testezi cu diferite browsere şi la diferite rezoluţii pentru a vedea exact modul în care se comportă. În plus multe dintre acestea sunt cam învechite ca urmare a promovării normelor CSS (Cascading Style Sheets).

Pentru ca pagina ta să aibă un fundal sonor există eticheta `<bgsound>`, ignorată de alte browsere în afară de IE. Poţi să apelezi la formatele .mp3, .wav, .au sau, de ce nu, MIDI.

```
<bgsound
src="cale/numefisier.ext
ensie">
```

Pentru ca sunetul să se repete, vei utiliza atributul `loop` căruia îi vei da valori cuprinse între 1 şi „infinite".

```
<bgsound
src="cale/numefisier.ext
ensie" loop=20>
```

Există şi alte posibilităţi de a insera fişiere audio în documentul HTML, dar pe acestea le vom studia în numărul viitor.

Eticheta `<marquee>` (în IE şi în Netscape) este cea mai potrivită în cazul în care doreşti să animezi o porţiune de text. Astfel, textul cuprins între etichetele `<marquee>...</marquee>` se va derula orizontal pe toată lăţimea display-ului.

```
<marquee>acest text se va
derula orizontal pe toatª
lªimea display-ului
</marquee>
```

Cu ajutorul atributelor `behavior`, `direction`, `loop`, ai posibilitatea să controlezi stilul, direcţia şi durata derulării textului. Astfel, `behavior` acceptă trei valori: „`scroll`" (prestabilită), „`slide`" şi „`alternate`". În primul caz textul se derulează dintr-o parte într-alta (controlat de atributul direction) până când porţiunea „marquee-ului" este din nou goală. În cel de-al doilea caz, textul se derulează, iar în momentul în care ajunge în cealaltă parte, rămâne pe ecran. În ultimul caz, textul este vizibil într-o parte a ecranului, se derulează, iar când ajunge în cealaltă parte, schimbă direcţia de derulare.

```
<marquee
behavior=slide>Acest
text se deruleaza, iar in
momentul in care ajunge
in cealaltª parte a
display-ului, rªm ne pe
ecran</marquee>
```

Atributul `direction` poate avea două valori „`left`" (prestabilită) şi „`right`", în acest caz textul derulându-se de la stânga la dreapta; `loop` determină numărul de repetări ale derulării textului (valori cuprinse între 0 şi „infinite").

```
<marquee behavior=scroll
direction=right loop=99
bgcolor="yellow">TESTEST
EST </marquee>
```

Probabil că ţi-ai dat seama şi de utilitatea atributului `bgcolor`. Acesta schimbă culoarea zonei de derulare a textului. Şi dimensiunile ariei „marquee" le poţi modifica cu ajutorul atributelor `height` şi `width`. Valorile acestora pot fi exprimate

atât în pixeli cât şi în procente. Nu în ultimul rând, poţi să stabileşti distanţa între „marquee" şi textul înconjurător, folosindu-te de atributele `hspace` şi `vspace` (valori în pixeli), sau poţi să controlezi viteza şi acurateţea derulării textului prin intermediul atributelor `scrolldelay` (valori în milisecunde) şi `scrollamount` (valori în pixeli)

```
<marquee behavior=scroll
bgcolor="green" height=25
width=95% hspace=20
vspace=25 scrolldelay=2
scrollamount=2>TESTESTEST
</marquee>
```

Nu toate aceste elemente (poze, sunet, video) trebuie neaparat integrate în HTML. La acestea se poate face şi referinţă. Despre avantajele şi dezavantajele integrării sau referinţei vom discuta mai multe în rândurile care urmează, când vom vorbi despre link-uri şi „ancore" (etichetele `<a>...</a>`).

Link-uri şi ancore

Dacă până acum ne-am referit la documentele HTML ca şi entităţi de sine stătătoare, concentrându-ne mai mult asupra elementelor de limbaj utilizate pentru structurarea şi formatarea lor, adevărata putere a limbajului constă în capacitatea de a reuni într-o adevărată librărie informaţională colecţii întregi de documente şi de a crea legături între acestea.

Sistemul este extrem de simplu: cu un singur clic pe un astfel de link, utilizatorul poate ajunge imediat la informaţia care îl interesează, fie că aceasta se găseşte în acelaşi document, sau într-o colecţie aflată la mii de km depărtare. Hyperlinkurile, sau ancorele cum sunt denumite în standardul HTML, pot să reprezinte direcţionarea spre o informare mai detaliată (de obicei ceva de genul: *Pentru mai multe informatii clic* aici), pot să facă legătura spre un catalog de imagini, sau pot fi utilizate pentru reducerea informaţiei repetitive (în loc ca pe fiecare pagină să pui numele, adresa şi numărul de telefon, poţi foarte simplu să introduci un simplu link: Contact).

Cu toate că reprezintă aproape acelaşi lucru, eu mă voi referi în acest articol la linkuri şi ancore ca doi termeni diferiţi. Astfel, ancora este legătura către o parte a aceluiaşi document şi prin intermediul căreia se realizează alte acţiuni referitoare la servicii de Internet, cum ar fi expedierea de e-mail-uri sau descărcarea unui fişier specific. Linkul în schimb face legătura cu documente aflate pe pagini diferite. Oricum ambele tipuri de legături folosesc acelaşi tip de etichetă, probabil de aceea au şi acelaşi nume.

Referitor la URL-uri trebuie să ştii că în funcţie de tipul serviciului se diferenţiază următoarele categorii:

- URL http: *http://server/cale*
- URL javascript : *javascript:window.alert ('Bun gasit!')*
- URL ftp: *ftp://user:password@server:port/cale ;type=typecode*
- URL fişier: *file://server/cale (limitat la reţea locală)*
- URL de ştiri: *news: newsgroup sau news: message_id*
- URL nntp: *nntp://server:port/newsgroup/article (accesarea unui articol din sistemele Usenet news)*
- URL mailto: *mailto:address*
- URL telnet: *telnet://user:password@server:port/*

Atributul `href` este folosit pentru a specifica URL-ul sau locaţia legăturii. Valoarea lui poate să fie orice document valid, ceea ce înseamnă că o simplă greşeală poate duce la o eroare de afişare. Legătura va fi afişată de către browser într-un mod distinct (am văzut mai devreme cum se poate modifica culoarea linkurilor pentru diferite stări ale acestora).

Crearea unui link către o altă pagină se realizează foarte simplu. De exemplu, dacă ai o pagină în care prezinţi automobile poate vei dori să introduci acolo câte un link către siturile principale ale respectivelor firme.

```
<a href
="http://www.bmw.com">
BMW</a> sau <a href
="http://www.ford.com">
Ford</a>
```

Link-urile mai complexe pot să cuprindă şi imagini:

```
<a href
="http://www.bmw.com">
<img src ="c:/Z4.jpg"
align=center>BMW</a>
```

Dacă doreşti ca imaginea să nu aibă margini sau acestea să fie mai vizibile, vei apela la atributul `border` în cadrul tag-ului `<img>` cu valori (în pixeli) începând de la 0.

```
<a href
="http://www.bmw.com">
<img border =0 src
="c:/Z4.jpg"
align=center>BMW</a>
```

Crearea unei ancore către o porţiune a aceluiaşi document este un proces care se realizează în două etape. Prima dată va trebui să determini fragmentul ţintă, şi apoi să creezi ancora către fragmentul respectiv. Primul pas se poate realiza în două feluri: fie prin utlizarea atributului `name` pentru eticheta `<a>`, fie prin folosirea lui `id` pentru etichetele `<h>` sau `<div>`.

```
<h3><a name
="Capitolul_2">Capitolul
```

```
2</a></h3>
```

sau

```
<h3 id
="Capitolul_2">Capitolul
2</h3>
```

Urmează acum să creezi ancora către acest fragment. Formula este şi în acest caz foarte simplă:

```
<a href ="cale/nume
document#nume
fragment>...</a>,
```

deci în cazul nostru:

```
Vezi <a href ="c:/My
Documents/index.html#Cap
itolul_2">Capitolul
2</a>pentru mai multe
detalii.
```

Crearea de legături în cadrul aceluiaşi document este des folosită când documentul este organizat pe capitole, iar cuprinsul se găseşte chiar la începutul documentului (utilizatorul va putea merge direct la partea care îl interesează printr-un singur clic). Când vei înţelege mecanismul după care funcţionează listele vei putea să realizezi foarte simplu asemenea documente.

Pentru a da un titlul linkului sau ancorei te vei folosi de atributul title; în momentul în care utilizatorul va trece cu mausul peste linkul respectiv, browserul va afişa titlul (descrierea) acestuia (vezi imaginea anterioară).



Poţi să dai nume linkului sau ancorei

```
<a href
="http://www.bmw.com"
title ="Situl principal
BMW. (Aici po i sª afli
mai multe despre modelul
Z4)">BMW</a>
```

Linkurile sunt, după cum spuneam, punctul forte al HTML-ului. Totuşi este bine să nu abuzezi de ele şi să le păstrezi cât mai concise posibil. Ancorele lungi pot deveni deranjante şi creează un efect neplăcut. Încearcă să nu plasezi un link în imediata vecinătate a altuia; de asemenea încearcă să le separi cu text sau paragrafe. Verifică din când în când validitatea linkurilor, în cazul în care te referi la documente aflate pe pagini administrate de alte persoane. Încearcă să combini linkurile text cu linkurile imagine, de exemplu, în loc unei ancore text de genul „pagina următoare" utilizează un icon (buton) „NEXT".

Imagini care interacţionează cu mausul

Standardul HTML furnizează o opţiune care îţi permite să integrezi într-o singură imagine mai multe linkuri. Un clic pe diferite segmente ale imaginii va transmite browserului să facă legătura cu diverse documente ţintă. Aceste tipuri de imagini, cunoscute ca şi imagini „hartă" pot fi de două tipuri: imagini server şi imagini client. Pentru prima ai atributul ismap în interiorul etichetei <img>, iar pentru cea de-a doua, atributul usemap pentru tag-ul <img> şi corespondentele <map> şi <area>. În cea de-a doua situaţie, din cauza faptului că procesul de creare de legături se desfăşoară pe calculatorul utilizatorului, imaginile client nu au nevoie de o conexiune specială la un server, şi pot fi implementate pe hard discul local sau pe CD-uri.

În primul caz browserul va ignora atributul ismap dacă eticheta <img> nu este cuprinsă de tag-ul <a>. Astfel, în momentul în care utilizatorul va da un clic pe un segment al imaginii, browserul va transmite către documentul de pe server coordonatele şi URL-ul specificat în eticheta <a>, iar serverul se foloseşte de aceste coordonate pentru a determina ce document trebuie să retransmită browserului. Coordonatele sunt valori în pixeli începând cu (0,0) din colţul stânga-sus. Să presupunem că avem o imagine, iar utilizatorul dă un clic la coordonatele (50,40)

```
<a href= "/cgi-
bin/imagini/imagine.map>
<img ismap
src="pics/imagine.gif></a>
```

atunci browserul va trimite următorii parametri către serverul HTTP:

```
/cgi-
bin/imagini/imagine.map?
50,40
```

În exemplul nostru imagine.map este un fişier în interiorul directorului bin/imagini conţinând coordonatele şi link-urile. Procedeul de transformare a coordonatelor într-un document este specific fiecărui server în parte şi nu este definit de standardul HTML.

În comparaţie cu imaginile server, când ai nevoie de acces la un server (la directorul cgi-bin) şi când modalitatea de procesare a aplicaţiilor diferă de la un server la altul, în cazul imaginilor client

lucrurile sunt mult mai simple. Acestea îţi permit să incluzi în documentul tău o hartă a coordonatelor şi linkurilor care descriu segmente ale unei imagini. Pentru aceasta va trebui să incluzi în documentul tău un set de coordonate şi URL-uri care definesc separat segmente ale unei imagini „hartă" şi legăturile pentru fiecare segment pe care utilizatorul a dat un clic. Crearea imaginilor client fiind un segment destul de vast, urmează să discutăm despre acest subiect cu altă ocazie.

Eticheta `<meta>` din cadrul tag-ului `<head>...</head>` este folosită pentru o mai exactă definire a unui document şi a relaţiei acestuia cu alte documente. Aceasta nu are tag de final şi normal, nici conţinut. Atributele în schimb, definesc perechile nume-valoare ale documentului. Astfel, atributul `name` poate să aibă valoarea „`keywords`" pentru definirea unui set de cuvinte cheie (reprezentative) pentru documentul tău. Cuvintele cheie sunt folosite de către motoarele de căutare pentru indexarea şi catalogarea documentului. Dacă vrei ca pagina ta să fie indexată de Google, de exemplu, va trebui să introduci acest atribut.

```
<meta name ="keywords"
content ="sport, masini,
muzica">
```

Atributul `content` specifică valoarea perechii name-value. Dacă doreşti să-ţi plasezi numele în această secţiune atunci va trebui să scrii următoarea linie de cod:

```
<meta name ="Authors"
content ="Popescu Ion">
```

Eticheta `<meta>` descriptivă este utilizată de către motorul de căutare ca o scurtă descriere a paginii (apare la Google, de exemplu, sub titlul paginii). Descrierea trebuie să fie una scurtă şi concisă (175-225) de caractere, eventual să conţină şi două sau trei cuvinte cheie.

```
<meta name ="description"
content ="Informatii
despre cei mai importanti
producatori germani de
automobile">
```

Prin intermediul valorii „`robots`" poţi să transmiţi roboţilor de indexare web dacă să indexeze sau nu pagina ta şi, eventual, să urmărească linkurile din aceasta.

```
<meta name ="robots"
content="noindex,
follow">
```

În exemplul de mai sus browserul va transmite roboţilor ca pagina să nu fie indexată, dar să fie urmate linkurile care se găsesc în document.

Cu valoarea „`revisit-after`" îi vei transmite motorului de căutare peste câte zile să revină pe situl tău pentru reindexare, în cazul de mai jos, 30 de zile.

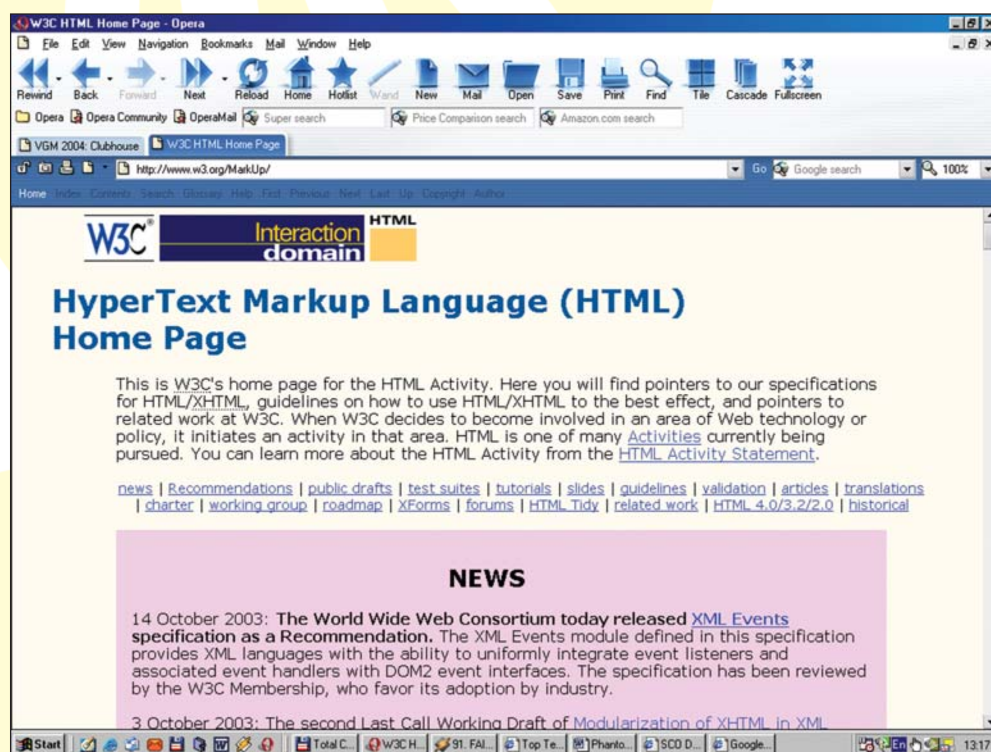
```
<meta name="revisit-
after" content="30
days">
```

Nu în ultimul rând poţi să redirecţionezi utilizatorul către altă pagină (după un anumit timp, exprimat în secunde) prin comanda:

```
<meta http-equiv
="refresh" content ="5;
URL=http://numepagina">
```

Un mai bun control asupra modalităţilor de aranjare a elementelor în pagină este furnizat de listele, tabelele şi cadrele din HTML. Dar pe acestea le vom studia mai în detaliu în numărul următor. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc



Situl www.w3.org, locul unde poţi să afli toate secretele HTML

Sorcova, vesela... ia, customizaţi bará!

Jingle bells, jingle bells, gingăl ol dă uei...

Nu ştiu cum sunteţi duneavoastră, dar pe mine mă apucă aşa o frenezie când văd prima ninsoare adevărată (nu ca cele de la sfârşitul lui octombrie) şi parcă aerul se umple de aşteptarea lui Moş Crăciun.

Nu-i vorbă, că nici comercianţii nu scapă prilejul şi peste tot, dar peste tot, începi să auzi numai colinde româneşti, americane şi (mai puţine) germane sau austriece („O Tannenbaum", „Stille Nacht, heilige Nacht"). Se pare că dacă binedispui clientela, va fi dispusă să cheltuie mai mult.

Ei bine, în această atmosferă de veselie, parcă nu îţi vine decât să pregăteşti şi să ornezi: casa, biroul, maşina (da, da, am văzut chiar maşini ornate ca nişte brăduţi de Crăciun), calculatorul.

Şi dacă tot am ajuns la ornarea calculatorului, sigur vă gândiţi la nişte screen saver-e cu zăpadă, Moş Crăciun, reni, etc., etc.

Dar, ce-ar fi să pregătim şi programele de calculator pentru sărbători? Pentru că un calculator bine reglat şi adaptat uşurează munca şi este un cadou în sine. Iar adaptarea la preferinţele proprii şi reglajul fin, dacă se face asupra unui program, se numeşte în engleză „customization" (cum ar veni, „după dorinţele clientului"). Ei bine, dragi prieteni, Word-ul este un program care permite adaptări dintre cele mai diverse, aşa încât deschidem astăzi un capitol foarte interesant şi distractiv.

...Oh, what fun it is to ride in one horse open sleigh

Când deschideţi un document Word, primul lucru care îl vedeţi este o fereastră, o pagină goală, pe care urmează să scrieţi şi, la urmă, dar nu în cele din urmă, barele de unelte („toolbars", pentru anglofili).

Ei bine, barele acestea cu unelte le puteţi compara cu o trusă de scule, asemenea celei pe care o are orice meseriaş care se respectă. De fapt, aceste bare de unelte conţin butoane care execută diferite comenzi. Dacă aţi lucrat vreodată cu un editor de text din DOS, atunci veţi şti să apreciaţi faptul că nu mai trebuie să faceţi acrobaţie digitală (şi la propriu, şi la figurat) pentru a executa o comandă: Amintiţi-vă cum era să schimbaţi distanţa între rânduri în versiunile (mult) mai vechi de Word.

IMAGINEA 1



Dacă daţi un clic-dreapta în zona barelor de unelte, vi se va deschide un meniu cuprinzând diferitele bare. Din varietatea acestora vă puteţi da seama cât de multe posibilităţi vă oferă Word-ul.

Dar cea mai interesantă opţiune a acestui meniu este, fără îndoială, ultima: "Customize…" (adaptare, care va să zică). Deci acele meniuri şi butoane pot fi adaptate după nevoile şi dorinţele fiecărui utilizator. Probabil că aceasta este trăsătura care a făcut calculatorul să fie cea mai folosită unealtă: adaptabilitatea. În esenţă, un calculator poate face aproape orice: e maşină de tehnoredactat, e combină multimedia, e instrument artistic, etc.

Adaptare să fie, dar să ştim şi noi...

Aşadar, dacă aţi selectat opţiunea "Customize…", vi se deschide o fereastră:

Unul dintre cele trei tab-uri se numeşte "Toolbars", şi vă oferă posibilitatea de a activa sau adăuga noi bare de unelte, utilizatorul pretenţios având chiar posibilitatea să le denumească după dorinţă.

Totuşi, tab-ul care ne interesează este cel de-al doilea, "Commands": [imaginea 1]

Aici se pot selecta butoanele (adică scurtăturile către

IMAGINEA 2



comenzile respective), pe care doriţi să le adăugaţi sau să le scoateţi de pe bara de unelte.

Cât timp fereastra "Customize" este activă, veţi remarca că apăsarea unui buton duce la selectarea lui şi, posibilitatea mutării lui oriunde, pe oricare dintre barele de unelte active în momentul respectiv.

Dacă, însă, îl trageţi în afara zonei barelor de unelte, atunci butonul va dispărea pur şi simplu. Acesta este modul de eliminare a butoanelor de care nu avem nevoie. În mod alternativ, în Word 2000, la marginea fiecărei bare de unelte este o mică săgeată în jos, care permite activarea/dezactivarea rapidă a butoanelor implicite din bara respectivă.

În esenţă se întâmplă acelaşi lucru: butonul tras de pe bara de unelte sau dezactivat, dispare şi face loc altora.

Ce ne trebuie şi ce nu...

Ei bine, din multitudinea de butoane pe care le afişează Word-ul, există câteva care sunt absolut indispensabile, mai ales că fac parte din butoanele standard în orice aplicaţie ce rulează sub Windows (chiar orice interfaţă grafică, am putea spune). În această categorie intră butonul "New", "Open", "Save", precum şi "Copy", "Cut" şi "Paste". Foarte importanţi mai sunt şi "gemenii": "Undo" şi "Redo". [imaginea 2]

Pe lângă acestea, veţi mai vedea şi alte butoane, unele mai expresive, iar altele mai greu de înţeles. Chiar şi în cadrul barelor de unelte, veţi vedea mici delimitări, ceea ce arată că şi între butoane se mai pot face grupări şi regrupări, toate cu scopul de a simplifica utilizarea.

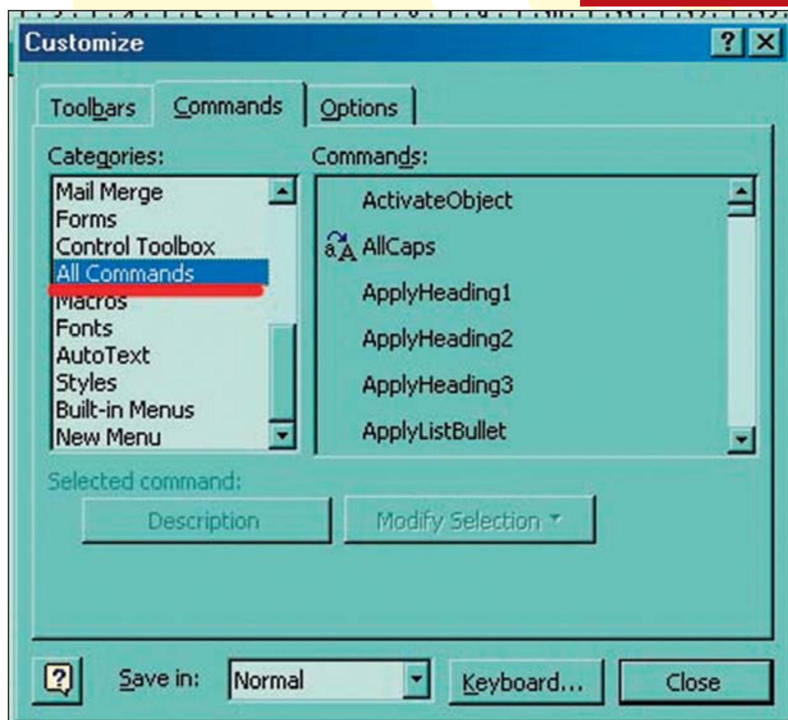
Chiar lângă butonul "Save" se află un buton cu o imprimantă, având funcţia, evident, de pornire a listării. Lângă el se găseşte "Print Preview", adică previzualizare înainte de listare (nu numai, ci o previzualizare care permite o imagine de ansamblu a paginii şi a aranjării textului). Lângă el este butonul "Spelling and Grammar", care porneşte corectorul ortografic (limba în care se face verificarea ortografică depinde de pachetul sau verificatorul instalat - există şi în limba română, de la mai mulţi producători şi de calităţi diferite, de la slab la foarte bun, aşa că… aviz amatorilor!).

Ei bine, toate aceste butoane sunt foarte utile şi apelează funcţii des folosite de majoritatea utilizatorilor. Sfatul meu este să le lăsaţi aşa cum sunt (conform unei legi a lui Murphy, "dacă ceva merge bine, nu încerca să îmbunătăţeşti, deoarece s-ar putea să nu mai meargă").

În schimb, în ceea ce priveşte celelalte butoane, puteţi experimenta după placul inimii, adăugând sau eliminând unele butoane, folosindu-le experimental, în diverse situaţii. Cu timpul, veţi descoperi că anumite funcţii, pe care le accesaţi din meniuri, vă vor fi mai la îndemână, dacă apar sub formă de butoane în barele de unelte, şi invers, anumite funcţii care nu le folosiţi atât prea des, nu vă va deranja prea tare să le accesaţi, chiar dacă mai anevoios, din meniuri.

Iar pentru funcţiile care nu le găsiţi imediat, în una dintre grupele din fereastra "Customize" există şi o opţiune numită "All Comands", care, după cum îi spune şi numele, vă afişează toate comenzile posibile, în ordine alfabetică şi cu iconul respectiv, dacă respectiva comandă are asignat aşa ceva. [imaginea 3]

IMAGINEA 3



Un chip frumos într-o ramă

După ce v-aţi hotărât care dintre butoane rămân şi care pleacă, s-ar putea să descoperiţi că unele butoane ocupă foarte mult loc pe bara de unelte, deoarece afişează atât iconul, cât şi text alături de el. Pentru a face să fie afişat numai iconul, mergeţi din nou la meniul „Customize...", daţi click-dreapta pe butonul pentru care doriţi să schimbaţi modul de afişare şi uitaţi-vă un pic pe meniul care se deschide. [imaginea 4]

IMAGINEA 4



Probabil că iconul în cauză are selectat „Image and Text". Pentru a remedia aceasta, activaţi opţiunea „Default Style". Ceea ce s-ar putea întâmpla acum, ar fi să dispară cu totul butonul în cauză şi să rămână doar un chenar gol cu dimensiunea pixeli.

Ce se poate face?

Fie alegeţi una dintre imaginile care vi le oferă Word-ul, fie daţi frâu liber imaginaţiei şi creaţi una originală, fie importaţi o imagine gata făcută în alt program. Eu, de exemplu, pentru comanda „Date and Time", folosesc butonul din WordPad, deoarece mi se pare mai sugestiv. În principiu, se poate folosi orice imagine de pixeli şi 16 culori, care se poate prelua prin „Cut/Copy" şi „Paste".

Pentru crearea unei imagini noi, trebuie să selectaţi meniul „Edit Image", după care vi se deschide o nouă fereastră. [imaginea 5]

Trebuie să vă mai spun că nu toate butoanele sunt editabile, dar excepţiile sunt acelea pe care probabil că nici nu aţi vrea să le schimbaţi (au iconuri comune cu alte programe ce rulează sub Windows).

Aici puteţi să folosiţi oricare dintre culorile din paletă, aşezându-le pixel cu pixel. Sub paletă există şi un buton de aceeaşi culoare ca şi fondul imaginii, buton care şterge ceea ce s-a desenat deja în chenar. De asemenea, dacă introduceţi de două ori aceeaşi culoare în acelaşi pixel, efectul obţinut este cel de ştergere. Sau, dacă vreţi să ştergeţi cu totul, apăsaţi butonul „Clear" - atenţie: această operaţie nu se poate revoca (cu „Undo")!

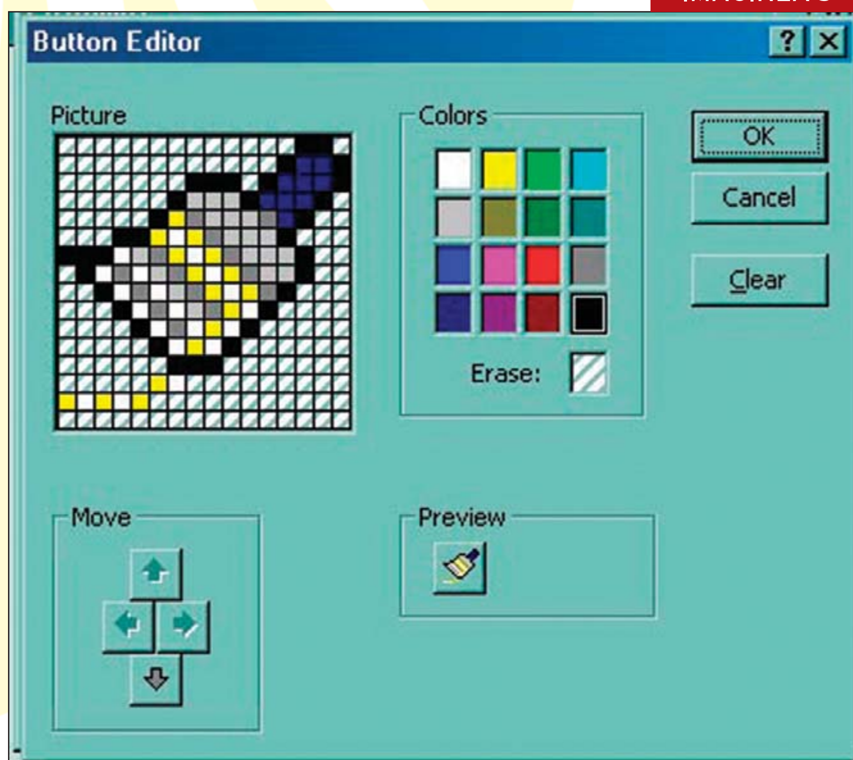
Înainte de a încheia, în Word 2000, în meniul care permite schimbarea proprietăţilor unui buton, jos de tot, există o opţiune numită „Hyperlink...", care vă permite să creaţi butoane care să activeze chiar programe din afara Office-ului (o amintire nostalgică din epoca Word-ului 95).

Ei bine, acestea fiind zise, nu pot să vă doresc decât să aveţi un an nou cât mai bun şi sănătate, pentru că Word-ul mai are multe secrete, slavă Domnului.

La mulţi ani! ■

Bogdan Burghelea

IMAGINEA 5



AGENDA UNUI ADMIN DE SISTEM...

Luni

09:05 - Sosirea la serviciu. Cafea, cititul ziarelor...

09:20 - Au sunat de la Contabilitate, spun că nu se pot conecta la serverul Accounting. Am deschis manualul şi le-am oferit răspunsul standard nr.112: "Hmmm, păi la mine funcţionează". Am mai bolborosit încă ceva şi i-am sfătuit să-şi reseteze calculatorul şi să încerce din nou să se logheze. Între timp, de pe UPS am deconectat fierbătorul de cafea (şi aşa am consumat toată cafeaua) şi am reconectat din nou cablu' de tensiune de la Accounting. După câteva momente, m-au sunat cei de la Contabilitate şi au zis că e totul OK. Totuşi, nimic mai frumos decât un user fericit!

10:20 - Vaca de la Marketing se plânge că nu-i funcţionează modemul. I-am bâlbâcit că-i fac legătura cu expertul nostru de comunicaţii, şi i-am făcut legătura la portarul de jos. Tehnologia asta de birouri moderne este o minune.

10:50 - A trecut Şefu' pe la mine: cică, se-nmulţesc plângerile privitoare la calitatea suportului tehnic. Am întrebat cine se plânge - evident, departamentul Marketing. Şefu' a zis că va rezolva, m-a anunţat că restul zilei va lipsi şi s-a dus să joace tenis.

11:05 - Ziua de luni întotdeauna mă dă gata. Am scris în cartea adminilor "Plecat în achiziţionarea echipamentelor sofisticate" şi am ieşit să cumpăr o dischetă şi să mă plimb prin oraş.

16:20 - Revenirea din "Achiziţionarea echipamentelor sofisticate". Am verificat robotul telefonic pentru mesaje, aveam 0 mesaje. Se pare că nu era defect, doar am uitat să-l pornesc. Am reparat problema şi am trecut situaţia în cartea administratorilor.

16:25 - Plecarea de la serviciu (maaaamă, ce zi grea am avut)

Marţi

09:10 - Din nou a trecut şefu pe la mine să-mi comunice din nou plângerile de la vaca aceea de la Marketing. I-am arătat noul screensaver cu Hot Amanda ce l-am adus săptămâna trecută de pe net. Şefului i-a plăcut, voia şi el o copie. I-am dat discheta de ieri şi l-am întrebat când va rezolva plângerile. Mi-a răspuns că va trebui să angajeze pe încă cineva la tehnic, evident că singur nu fac faţă la probleme.

09:50 - Am ajuns până la al 8-lea nivel în Quake 3.

10:25 - A sunat consultantul directorului de Producţie. Voia să ştie cum se fac graficele în Excel. I-am răspuns că pentru astfel de întrebări tehnice avem expertul nostru în Excel şi i-am făcut legătura din nou cu portarul nostru. E bine că avem telefoane moderne.

11:00 - A venit portarul la mine. Spune că întotdeauna îl sună diferiţi oameni cu întrebări ciudate. I-am zis că-l învăţ totul, dacă-mi ţine locul o oră lângă telefon. A acceptat.

11:05 - Plecarea la prânz.

14:00 - Am revenit de la prânz. Portarul a rămas neclintit la telefon. Mi-a zis că telefonul a sunat încontinuu şi la toţi a făcut legătura la buffetul firmei. Băiatul acesta e BETON!

14:10 - Am început să-l învăţ pe portar (îl cheamă Vasile) Quake-u'. A fost un ucenic bun şi după câteva ore m-a distrus complet la joc. Am mirosit că băiatul acesta are un viitor promiţător.

16:00 - Vasile şi-a terminat tura, şi am terminat şi cu şcoala pentru Quake. Mie mi-a mai rămas o oră la serviciu. Mă gândeam ce să fac, şi mi-am adus aminte de serverul Accounting de ieri. Atunci am încercat întrerupătorul principal din spatele meu, să verific dacă funcţionează. A funcţionat fără probleme, ceea ce nu se poate spune despre UPS şi server.

16:30 - Plecarea de la serviciu

Miercuri

08:30 - Şefu s-a ţinut de cuvânt şi a adus un băiat nou pentru suportul tehnic. Unul Ionel. I-am arătat camera cu serverul Accounting, întrerupătorul principal şi i-am pus un calculator pe biroul lui. La început s-a plâns puţin că a primit doar un PC-XT însă l-am convins că pentru Windows este îndeajuns şi un monitor alb-negru.

09:00 - Calculatorul lui Ionel a terminat cu încărcarea Windows-ului şi băiatul s-a arătat imediat interesat de accesul în reţea. I-am făcut un cont şi parola i-am setat-o pe minim 64 de biţi - securitatea la mine este prioritară.

09:15 - Au sunat de la Contabilitate, au nevoie de un cont nou pentru o angajată nouă. Le-am răspuns că pentru cont, trebuie să completeze un formular special şi semnat de directorul firmei, şefii tuturor departa-



Î: De câţi programatori e nevoie pentru a schimba un bec?
R: De niciunul... e o problemă hardware.



Client: De ce îmi dă o eroare cu privire la tastatură? Nici măcar nu e introdusă mufa!



Suport Tehnic: Cât de rapid este modem-ul dvs.?
Client: Nu se mişcă, doar stă acolo...

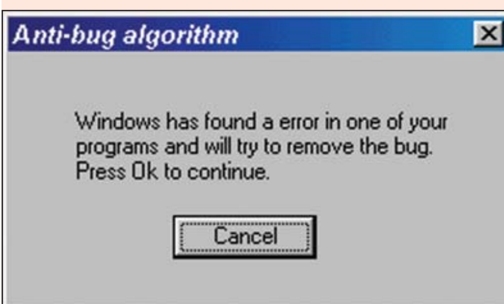


Î: De ce confundă programatorii Crăciunul cu Anul Nou?
R: Pentru că 25 în decimal e 31 în octal.

Un tip îşi cumpără un calculator nou, aşa cum se găseşte el la reprezentanţe şi pleacă foarte bucuros cu el acasă. După o săptămână se întoarce la firmă şi spune: "Domnule nu mai aveţi şi alte jocuri că de BIOS m-am săturat..?"



Studentul cheamă supraveghetorul laboratorului:
- Te rog, ajută-mă, programul meu se încarcă, dar nu face nimic.
Supraveghetorul studiază cazul făcând ochii din ce în ce mai mari.
- Păi cum să meargă dacă ai pus totul în comentariu?
- Ştiu, zice studentul cu amărăciune, dar dacă altfel nu s-a lăsat compilat...



mentelor, băiatul de la depozit şi portar. Au rămas puţin surprinşi, însă pe mine oricum nu mă interesa şi le-am închis receptorul.

10:05 - A sunat una Magda de la Contabilitate - cică îi trebuie parola pentru reţea. După voce mi s-a părut că are 19-20 ani. Am întrebat-o de nume, prenume, ziua de naştere, dacă e căsătorită şi adresa exactă. Normal - 20 şi necăsătorită. I-am zis că parola este o informaţie confidenţială şi dacă i-o găseşte cineva o vor da afară de la servici, aşa că m-am oferit să i-o comunic personal deseară la ea acasă; era atât de fericită ca sunt o persoană serioasă şi devotată că s-a oferit să plătească ea taxiul. I-am zis că locuiesc în cealaltă parte a oraşului şi seara mi-a luat 5 minute să ajung pe jos la ea. Banii pentru taxi i-am folosit pentru cumpărarea a 3 CD-uri blank...

11:05 - În final, Ionel s-a logat la reţea şi imediat a început să lucreze. L-am trimis după ţigări. Să înveţe şi băiatul ceva.

11:20 - Ionel a venit cu ţigările. I-am arătat manualul de la sistemul AS-400 şi i-am zis să stea lângă telefon, să încerce şi puţină muncă fizică. Am plecat să iau masa.

16:00 - Am venit de la masa. Ionel se pare că a cedat nervos - trei ore spune că a încercat să dea start la serverul Accounting. L-am înjurat şi l-am trimis din nou după ţigări. Am reconectat din nou cablul ethernet la server. Imaginea pe monitor s-a dereglat puţin însă situaţia s-a rezolvat - important e că treaba era făcută.

16:10 - Secretara de la Personal a întrebat cum se activează autocorrect din Word. Am sfătuit-o să folosească shortcut-ul Ctrl-Alt-Delete. Mi-a mulţumit şi a lăsat receptorul.

16:30 - L-am prins pe Ionel în WC cum citeşte anunţurile cu oferte de job-uri. M-am gândit că ziua de azi era una foarte reuşită şi am plecat acasă.

Joi

08:30 - Din nou a apărut Şefu' (ce naiba, va veni în fiecare zi? - Nu apuc nici ziarul să-l citesc) De data asta a adus veşti bune - Ionel a anunţat că nu mai vine la serviciu. I-am zis Şefului că în ziua de azi este foarte greu să găseşti oameni de treabă. Adică te ROG! Să împart culcuşul meu cu altcineva?

08:55 - A sunat cineva de la Dezvoltare, cică nu poate să scoată fonturi RO la imprimantă. L-am întrebat ce cip are pe placa grafică; nu ştia. L-am rugat să nu mă deranjeze aşa nepregătit şi să revină când va face cunoştinţă cu bazele calculatoarelor.

09:15 - A revenit cel de la Dezvoltare, cică a aflat că cipul de pe placa grafică nu are nici o legătura cu fonturile. I-am răspuns că nu de placa grafică am întrebat, ci de placa VIDEO. Şi-a cerut scuze, a zis că va reveni dacă găseşte informaţia şi a lăsat receptorul.

09:30 - Au sunat cei de la Economic, cică pe factură în loc de semnul exclamării le apar semne de întrebare. Hmm... Este al doilea caz ce implică probleme de fonturi aşa că le-am promis că voi face ceva. După puţin timp, m-am gândit şi am decis să fac o modificare generală la documente. Am făcut să apară litere albe pe pagină; şi fontu' l-am schimbat în Wingdings (acum măcar nu vor mai remarca problema cu semnele de punctuaţie)

10:00 - În mijlocul nivelului 9 la Quake 3, a trecut Vasile pe la mine să merg cu el la prânz. M-am gândit câte întrebări proaste mă aşteaptă azi în legătură cu fonturile aşa că am plecat cu el.

Vineri

08:00 - M-am întors de la prânz.

08:25 - A sunat un nefericit de la Personal, cică a uitat parola pentru sistem. Sfatul meu a fost să folosească procedura specială pentru recuperarea parolei - FDISK. Nefericitul mi-a mulţumit şi a lăsat receptorul. O Doamne, chiar şi astfel de persoane există pe lume?

08:35 - A revenit tipul de la Personal. Problema cu parola era rezolvată, dar acum a apărut una nouă - la bootare sistemul îi răspunde "Error accessing Drive 0". I-am zis că este o problema hard şi că are nevoie de un calculator nou.

09:15 - NAAAASOOOOLLLL...nefericitul pe care l-am măcelărit în Quake 3 era Şefu!!! A dat peste mine în birou supărat şi nici nu a reacţionat la cel mai nou screen saver Double Twins Exctasy. De luni sunt evacuat de la firmă.

10:00 - Fac ceea ce Ionel a făcut alaltăieri, adică citesc anunţurile cu oferte de job-uri şi încerc să sun la câteva numere de telefon. În pauza dintre telefoane fac ordine în macro-uri Word - adaug comanda "DeleteDocument."

11:15 - Am găsit un nou loc de muncă. Adică este la fel cu ceea ce fac şi aici, ba mai mult este o firmă de soft care anul trecut a lansat pe piaţă un nou OS de calculatoare. Îmi iau la revedere, lansez în reţea un worm şi îmi fac bagajele cu tot cu cana de cafea. La revedere!!!!



Luni

08:00 - Sosirea la serviciu...









MacOS-ul de dimineaţă...



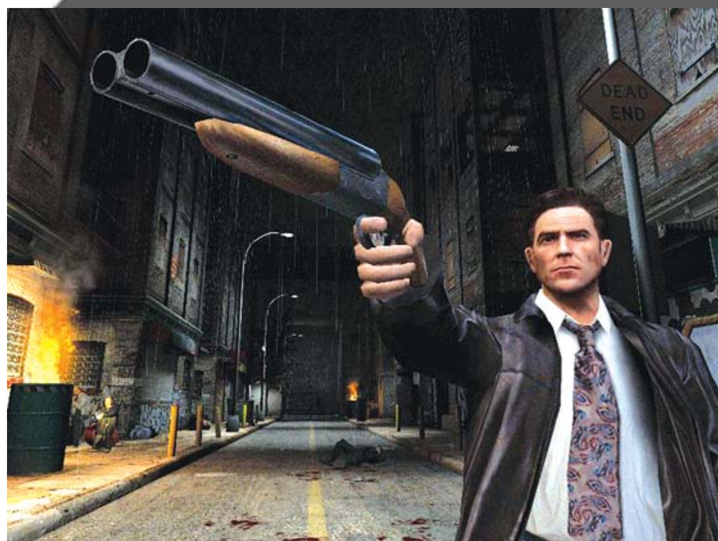
Cine a spus că un 386 nu mai e bun de nimic în zilele noastre?!?

MAX Payne 2: The fall of Max Payne

Scurt dar „simpatic", aşa caracteriza cineva Max Payne 1, afirmaţie la fel de valabilă şi în cazul noii versiuni (aceasta dacă nu ne referim la faptul că jocul este extrem de brutal, întunecat şi morbid, interzis de altfel minorilor). De fapt, cea mai mare diferenţă între Max Payne 2 şi predecesorul său este circumstanţa în care au fost lansate cele două variante. Max Payne 1 a stat în „laborator" o perioadă îndelungată, dar cu toate că s-a aşteptat mult până a fost lansat pe piaţă, şi în ciuda experienţei relativ scurte, jocul a avut un succes care a întrecut aşteptările. Din contră, varianta nouă a fost anunţată doar cu câteva luni înainte şi a poposit în magazine exact în ziua scontată.

Noul Max Payne este, aşa cum de altfel fusese anunţat, o poveste de dragoste construită pe fundalul unui „film noir", joc care totuşi a meritat şi de data aceasta aşteptarea (mult mai scurtă oricum decât precedenta).

Evenimentele curg în continuarea celor din prima variantă. Max este acum mai matur (cu toate că nu a trecut decât un an), chinuit în continuare de fantomele trecutului, un detectiv plictisit de lume, şi doar dragostea pentru Mona Sax, suspectă de crimă şi implicată în diverse conspiraţii, pare să-l mai motiveze cât de cât. Max lucrează pentru NYPD (nu pentru DEA) şi este implicat într-un schimb de focuri care, în cele din urmă se va dovedi fatal: ca urmare a desfăşurării evenimentelor Max ajunge să o ucidă pe detectiva Winterson. De la începutul jocului aflăm acest lucru, iar Max recunoaşte cu mult sânge rece că este un ucigaş. Totul pare tragic, şi detalii mai multe vei afla atunci când vei juca Max Payne 2. Printre personaje îi vei reîntâlni pe Chief Bravura, Vinnie Gognitti, Vladimir Lem sau Mona Sax. Există zeci de referinţe şi paralele între povestea nouă şi cea originală.



Unul dintre punctele forte ale lui Max Payne 2 este prezentarea. Povestea este prezentată prin intermediul unor imagini statice, completate cu dialoguri melodramatice (parcă desprinse dintr-un roman poliţist… logic, nu?), secvenţe cinematice şi comentarii pe măsură. Intriga este destul de întortocheată, mai ales în primul nivel de dificultate. Dacă vei încerca jocul a doua oară pe un nivel de dificultate mai ridicat (variantă posibilă doar dacă l-ai terminat o dată) probabil îţi vei face o imagine mai clară asupra acţiunii.



Max Payne 2 pare mai mult un film decât un joc. Probail că, dacă Max nu ar fi avut capacitatea de a încetini timpul, ar fi fost un caracter cu care să joci destul de plictisitor. Această abilitate îl încetinea atât pe Max cât şi pe inamicii acestuia, dar Max putea să ţintească în timpul real. „Bullet time-ul" este diferit în noua versiune. Max poate să rămână întins la pământ şi să tragă din acea poziţie până i se termină muniţia armei selectate. Acum, în timp ce-şi ucide inamicii, contorul bullet time-ului nu numai că se regenerează, dar se transformă din alb în galben, ceea ce va încetini timpul şi mai mult, iar Max se va mişca mai repede. Această abilitate nu a

intenţionat niciodată să fie o caracteristică realistă, ci a fost vag justificată ca fiind percepţia acţiunii eroului dată de intensitatea unei situaţii „pe viaţă şi pe moarte". Dacă în Max Payne 1 tactica personajului era aceea de a se feri şi de a se ascunde de gloanţe, acum este indicat să te îndrepţi direct către inamici cu bullet time-ul activat. Cu toate că această tactică pare una sinucigaşă, vei vedea că senzaţiile în Max Payne 2 sunt mult mai intense decât în predecesorul său.

În ceea ce priveşte acţiunea, vei avea de-a face cu o mulţime de infractori şi mafioţi. Aceştia sunt destul de inteligenţi în general, se ascund şi se comportă de o manieră plauzibilă având în vedere faptul că doresc să te omoare, te vor numi laş în cazul în care vei încerca să te adăposteşti, sau vor arunca o grenadă pentru a te împiedica să te mişti. Oricum nu vei întâlni adversari pe măsură, ceea ce se schimbă pe măsură ce avansezi în joc fiind doar costumele şi numărul adversarilor.

Vei avea de data aceasta şi câţiva aliaţi care te vor ajuta în anumite situaţii, dar acesta pare mai mult un artificiu, având în vedere că eu personal m-am descurcat foarte bine fără ajutorul lor.

Totuşi acţiunea nu este altceva decât o înlănţuire de împuşcături şi, ceea ce se dorea a fi un labirint, mie mi s-a părut un traseu bine stabilit (nu s-a ivit nici una dintre situaţiile acelea aparent „fără ieşire").

Grafica este un alt element de succes al jocului. Cutii şi obiecte care pot fi mişcate, sau în care poţi să tragi pentru a le mişca, totul este bine pus la punct. Mai mult, mulţumită „rag doll physics" (păpuşa de zdrenţe), tehnică folosită în alte jocuri de acţiune precum seria Hitman sau Rainbow Six 3, băieţii răi din Max Payne 2 sunt propulsaţi câţiva metri când au fost împuşcaţi cu o armă de calibru mare sau când sunt prinşi într-o explozie.

Câteodată aceste acţiuni par puţin stângace, dar în majoritatea cazurilor, mai ales în modul încetinit, acestea sunt dinamice şi extrem de impresionante. Totuşi grafica nu este perfectă, de exemplu, cu toate că poţi să mişti o cutie şi să o calci în picioare aceasta nu se deformează. Oricum părţile mai puţin reuşite tind să iasă în evidenţă (exact ca o pată neagră pe o coală albă de hârtie) chiar din cauza faptului că grafica jocului este impresionantă.



Bullet Time 2.0. Fii gata pentru acţiune!





Max Payne şi Vladimir Lem faţă în faţă



Un joc extrem de brutal

Dacă ai jucat Max Payne 1, probabil că nu te va mai mira foarte tare calitatea sunetului, care este excelentă. Soundtrack-ul urmăreşte foarte bine linia evenimentelor şi, mai mult, este un fel de narator al poveştii.

Aproape orice element cu care interacţionezi are sunet: armele, gloanţele care se lovesc de diverse obiecte (metal, sticlă sau lemn).

Vocile au aceeaşi calitate ca şi cea a melodiilor, şi sunt ale aceloraşi actori

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

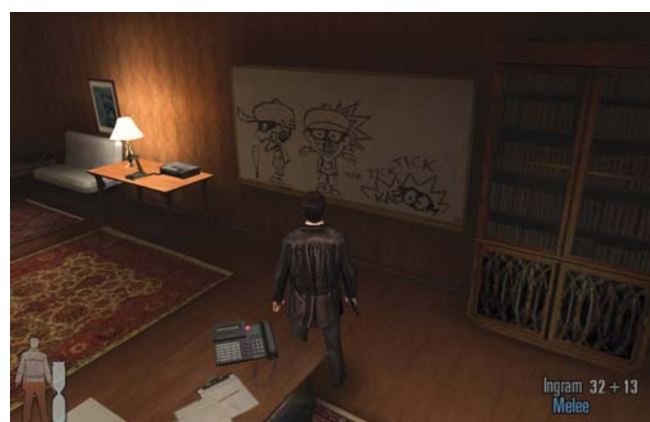

În Max Pazne 2 vei juca şi din perspectiva Monei Sax

Oricum arma potrivită o vei alege în funcţie de situaţie. Şi încă ceva: nu uita să reîncarci la timp şi să mai salvezi din când în când!

din Max Payne 1.

Fiecare caracter, chiar şi unul mai puţin important, are o voce extraordinară. Emoţiile, ura, ironia, umorul toate sunt excelent redate prin intermediul vocilor personajelor. Vocea lui Max este dominantă pe tot parcursul jocului, el prezintă excelent povestea din punctul său de vedere.

Referitor la arme, trebuie să spun că s-au făcut câteva schimbări în arsenal. Lansatorul de grenade nu mai există, dar ai în schimb MP5, o puşcă adaptabilă de asalt care are şi o lunetă de rază scurtă. Ai la dispoziţie o mulţime de arme automate, Ingrams, trei tipuri de puşti de asalt şi două mitraliere. Una dintre cele mai periculoase arme este Kalashnikov AK-47 cu care, dacă ţinteşti corect, poţi să faci adevărate ravagii printre inamici (şi reciproca este valabilă…). Dual Desert Eagles în combinaţie cu Bullet Time este de asemenea o combinaţie fatală.



Indicii



Concluzii

Unul dintre cele mai mari reproşuri care i s-a adus a fost durata de joc prea scurtă. Într-adevăr dacă eşti bine „montat" în 6 - 7 ore poţi să afli deznodământul…

Nu avem nici de data aceasta modul multiplayer… da, într-adevăr două probleme importante, dar dacă ne gândim că au la bază o motivaţie puternică, atunci le putem trece cu vederea. Jocul este într-adevăr foarte scurt, dar şi foarte intens, şi probabil că dacă ar fi fost mai lung, ori am fi ajuns să ne plictisim, ori am fi stat 168 de ore în faţa calculatorului şi apoi am fi fost buni de internat în spital.

Cât despre varianta multiplayer… ce s-ar fi întâmplat cu Bullet Time-ul, farmecul acţiunii?

În rest, numai buline roşii pentru acest joc: story, grafică, sunet, gameplay.

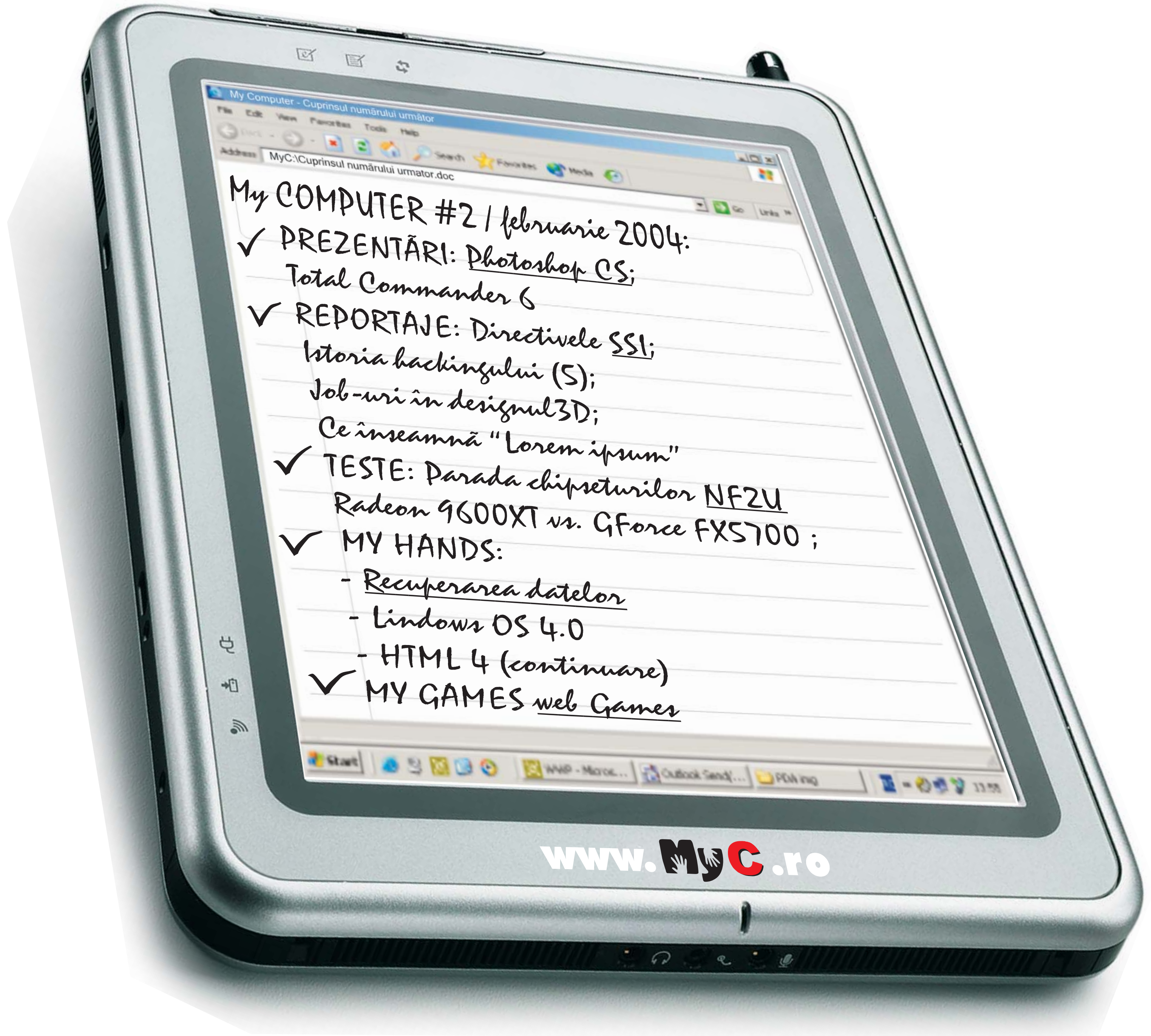
Una peste alta, pot să spun liniştit că Max Payne 2 poate să concureze cu şanse bune pentru titlul de cel mai bun joc al anului 2003. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

DETALII

PREŢ 31.50 EUR + TVA
CONTACT www.gameshop.ro
CERINŢE DE SISTEM (recomandate):
Sistem de operare: Windows 98, Windows ME, Windows 2000, sau Windows XP.
Procesor PIII/AMD 1000Mhz sau mai bun. 256 MB RAM, placă video 3D de 32 MB, 1,5 GB spaţiu liber pe HDD
DirectX 9.0
SCOR ■■■■■

ATENȚIE!!! MyC vine cu CD special LINUX Lycoris!



www.myc.ro/cuprins/nrurmator.html

My COMPUTER